

# 电子游戏新攻略

铁拳3

97'搏击王

豪血寺一族3

最终幻想VII（续）

不可思议的迷宫2

TOBAL 2

# 天外魔境

杨晋 主编

北京科学技术出版社


TEKKEN
3
TM
TOURNAMENT 3
电子游戏新攻略
★★★★★

# STORY

"铁拳大赛2" (The king of iron first tournament 2) 已经到了最后决战阶段。
风间准发现三岛一八的神秘力量来自恶魔，于是她就想接近一八。
风间准终于见到了三岛一八，她感到自己被一八身上一股神秘的力量所吸引。

几天后，这次大会主办者一八的住处来了一个人，他就是一八的父亲三岛平八。
平八和一八展开了激战，最后终于打败了儿子一八。平八再次控制了三岛财阀。
平八没有觉察到恶魔的存在，他把一八埋葬在火山的火口。

在此同时，恶魔出现在风间准的面前。它想附体于风间准和三岛一八怀孕的新生命。
风间准打败了恶魔，来到远离家乡的屋久岛的山中，开始抚养她和一八的儿子"风间仁"。

战斗结束后，三岛财阀的新头目平八，为了获得更大的权力，决定亲自过问世界各地的争端。他想借此博取各地权力者的信赖。他向争端地区派遣三岛财阀的私设部队"铁拳众"，镇压当地争端并开垦可种植的土地。
整个世界从表面上看恢复了和平。

大约过了15年。
风间仁15岁那年的冬天。

奉平八的命令，"铁拳众"在挖掘印第安人遗址的时候，发现了神秘的生命体。
平八指示"铁拳众"收回生命体，可他只收到简短的无线电报告："……部队全部被歼灭。……他是斗神！？……"，之后便与"铁拳众"失去了联系。
为了寻找"铁拳众"，平八来到了遗址现场，他看到的是无数的尸首。

平八陷入了极度悲痛之中，可突然他又产生了一个新的野心计划。
如果我控制了这个神秘的生命体的话，那么就能实现年轻时想征服世界的梦想了！于是平八开始想方设法把"斗神"弄到手。
历史又发生了巨大变化……。

不久之后，世界各地屡次发生世界级格斗家失踪事件。

这时，与风间仁一起过着平静生活的风间准已经预感到危险就要到来。
风间准知道这一天迟早是要来的，她开始把过去的一切告诉风间仁。
她还告诉风间仁，如将来发生了什么事，就去找三岛平八。

一个风雨之夜，预感终于成为现实。
"斗神"终于出现在风间仁和风间准生活的山里，他毁灭了一切。
风间仁回头看着倒在地上的母亲，冲上去就要与"斗神"拼命。
但是风间仁一下子就感觉到自己失去了意识。

当风间仁睁开眼时，他看到的是一片灰烬。自己的母亲，还有和母亲一起生活的森林都被毁灭了。
风间仁知道是"斗神"杀死了母亲，他找到了三岛平八。
他向平八请教打败"斗神"的招法。
平八听风间仁诉说完事情的经过之后，决定举办"铁拳大赛3" (The king of iron first tournament 3)，他想借此把战神引出来。

4年之后，风间仁19岁那年的春天，"铁拳大赛3"终于拉开了战幕！

ARC　类型 FGT　出品 NAMCO　(PS版将于1998年发售)

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ワンツーパンチ | 1 2 |
| 鬼哭連拳 | 1 2 2 |
| 閃光烈拳 | 1 1 2 |
| 弐門双脚 | 1 2 3 4 |
| 弐門双脚・改 | 1 2 3 ⇨ 4 |
| 鬼風門 | 1 2 4 |
| 鬼八門 | ⇙ 1 2 |
| 双角 | 站立途中 1 2 |
| 追い突き | 站立途中 2 |
| 白鷺遊舞 | 1+4 2 4 |
| 白鷺下段脚 | 1+4 2 ⬇ 4 |
| 風神拳 | ⇨ ☆ ⇩ ⬊ 2 |
| 雷神拳 | ⇨ ☆ ⇩ ⇙ 1 |
| 雷神拳中段脚 | ⇨ ☆ ⇩ ⬊ 1 3 |
| 雷神拳下段脚 | ⇨ ☆ ⇩ ⬊ 1 4 |
| 魔神拳 | ⇦ ➡ 2 |
| 鬼殺 | 横移動中 2 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 羅刹門・壱 | ⇦ ➡ 2 1 2 |
| 羅刹門・弐 | ⇦ ➡ 2 1 ⬊ 2 |
| 鋼割 | ⇨ 2 |
| 胴抜 | ⇨ ⇨ 2 |
| 霞蹴 | 4 |
| 膝鋼 | ⇨ 4 |
| 鬼首落 | ⇨ 3 |
| 空斬脚 | ⇨ ⇨ ⇨ 3 |
| 左踵落 | ⇨ ⇨ 3 |
| 踵落 | 站立途中 4 4 |
| 踵切 | ⇙ 4 4 |
| 奈落払 | ⇨ ☆ ⇩ ⬊ 4 4 |
| 螺旋幻魔脚 | ⇗ 4 4 4 4 |
| 破砕蹴 | 4 3 |
| 紫雲二段蹴 | ⬇ 3+4 |
| 鬼神滅裂 | ⇦ 1+4 |
| 真・鬼神滅裂 | ⬅ 1+4 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 金剛体 | ⇦ 1+2 |
| 気合い溜 | 1+2+3+4 |
| 旋蹴 | 接近 1+3 |
| 雷 | 接近 2+4 |
| 超ぱちき | 接近 ⇨ ➡ 1+2 |
| 白山 | 接近 ⬊ 2+3 |
| 檜崩 | 接近 ⇩ ⇗ ⬅ 1+3 |
| 天秤投 | 对手左侧 1+3 or 2+4 |
| 両肩捻 | 对手右侧 1+3 or 2+4 |
| 胴返 | 从对手后面接近 1+3 or 2+4 |
| 背中向きからの掴み | 背向对手 1+3 or 2+4 |
| アルティメットタックル | ⇩ (or ⬋) 1+2 |
| 闇雲 | 撞击中 2 1 2 1 2 |
| 腕拉ぎ十字固 | 撞击中 1+2 |
| 腕拉ぎ十字固 | 闇雲3下时 1+2 |
| 上・中段返し技 | ⇦ 1+3 or ⇦ 2+4 |



三島一八和风间准的儿子。

15岁时才知道自己是一八的儿子，同一年他失去了母亲。

风间仁为了打败夺去母亲生命的"斗神"，开始在平八门下专心修行。对风间仁来说，平八既是他的祖父，又是值得信赖的师父。

4年后，风间仁19岁。

风间仁已经成长为一名格斗家，他掌握了风间流柔术和三岛流喧哗空手。

档案

国籍：日本

格斗类型：三岛流喧哗空手改、风间护身术(母亲传授和自创的)

年龄：19岁　身高：180cm　体重：75kg　血型：AB型

职业：格斗家

爱好：森林浴

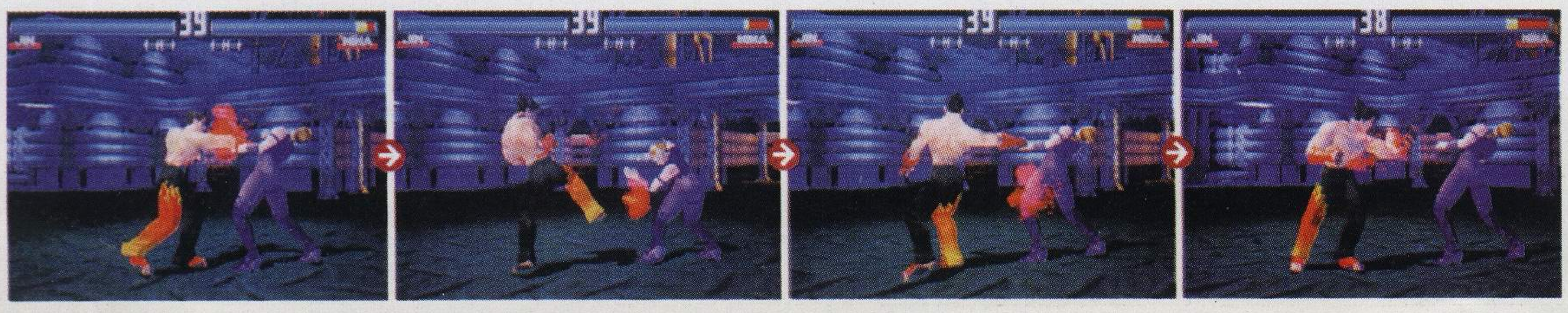
最喜欢的事情：母亲的教导

最讨厌的事：欺骗行为



# 风间仁





# 命运的闪电

# 保　罗

上次大会时，在赴会途中由于与熊格斗，虽然最后取得了胜利，但却耽误了比赛。

保罗出于对威里的崇拜而开始学习格斗技，现在他已经成为一名世界少年的偶像格斗家。虽然他已经获得许多比赛的冠军，可保罗总是感觉不满足。

在保罗46岁那年的春天，他收到了一封信，信中正是第三届铁拳大赛的通知书。

在过去的19年里，保罗从来没有停止过修行。他坚信自己一定会获胜！

46岁的保罗，勇往直前！

**档案**

国籍：美国

格斗类型：以柔道为基础的综合格斗技

年龄：46岁　身高：187cm　体重：81kg　血型：O型

职业：无业、修行中（以宇宙一为目标）

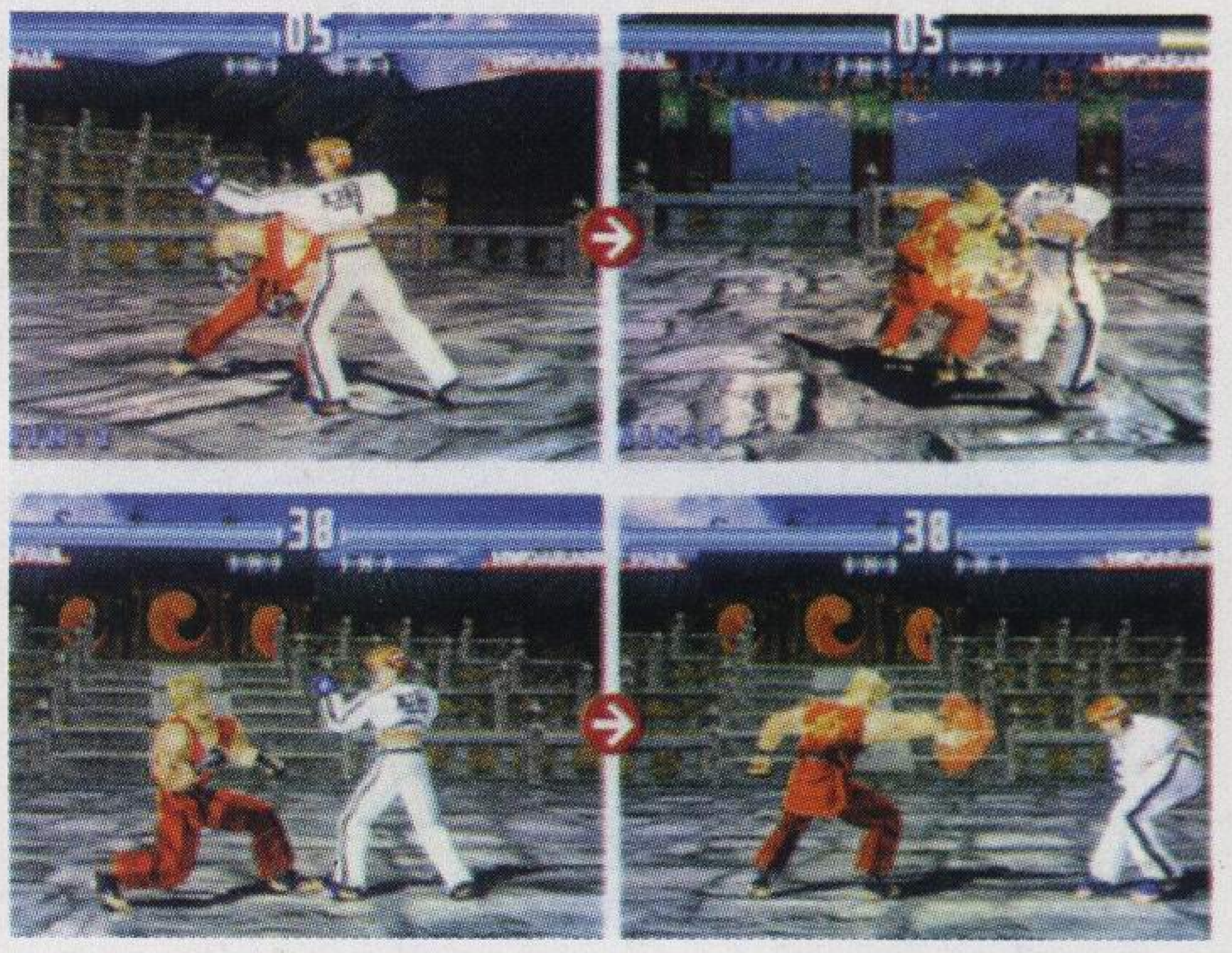
爱好：骑摩托书

喜欢的事：比萨饼、汽油味

讨厌的事：日本的高速公路（上次大赛在此耽搁）







# 超热血格斗家





| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ワンツーパンチ | 1 2 |
| PKコンボ | 2 3 |
| クイックPKコンボ | 前進中 2 3 |
| PDKコンボ | 2 ⬇ 3 |
| 逆PDKコンボ | 1 4 |
| 双飛天脚 | ⬁ 3 4 |
| 疾風 | ⇨ ➡ 2 |
| 裏疾風 | ⇩ ⬂ ⇨ 1 |
| 崩拳 | ⇩ ⬂ ⇨ 2 |
| 落葉 | 下蹲途中 4 2 |
| 瓦割 | 下蹲途中 1 |
| 瓦割崩拳 | 下蹲途中 1 2 |
| 瓦割落葉 | 下蹲途中 1 4 2 |
| 葉桜 | 下蹲 ⬊ 2 |
| 葉桜崩拳 | 下蹲 ⬊ 2 1 |
| 葉桜鉄騎 | 下蹲 ⬊ 2 2 |
| あびせ蹴り | ⇨ ⇨ 4 |

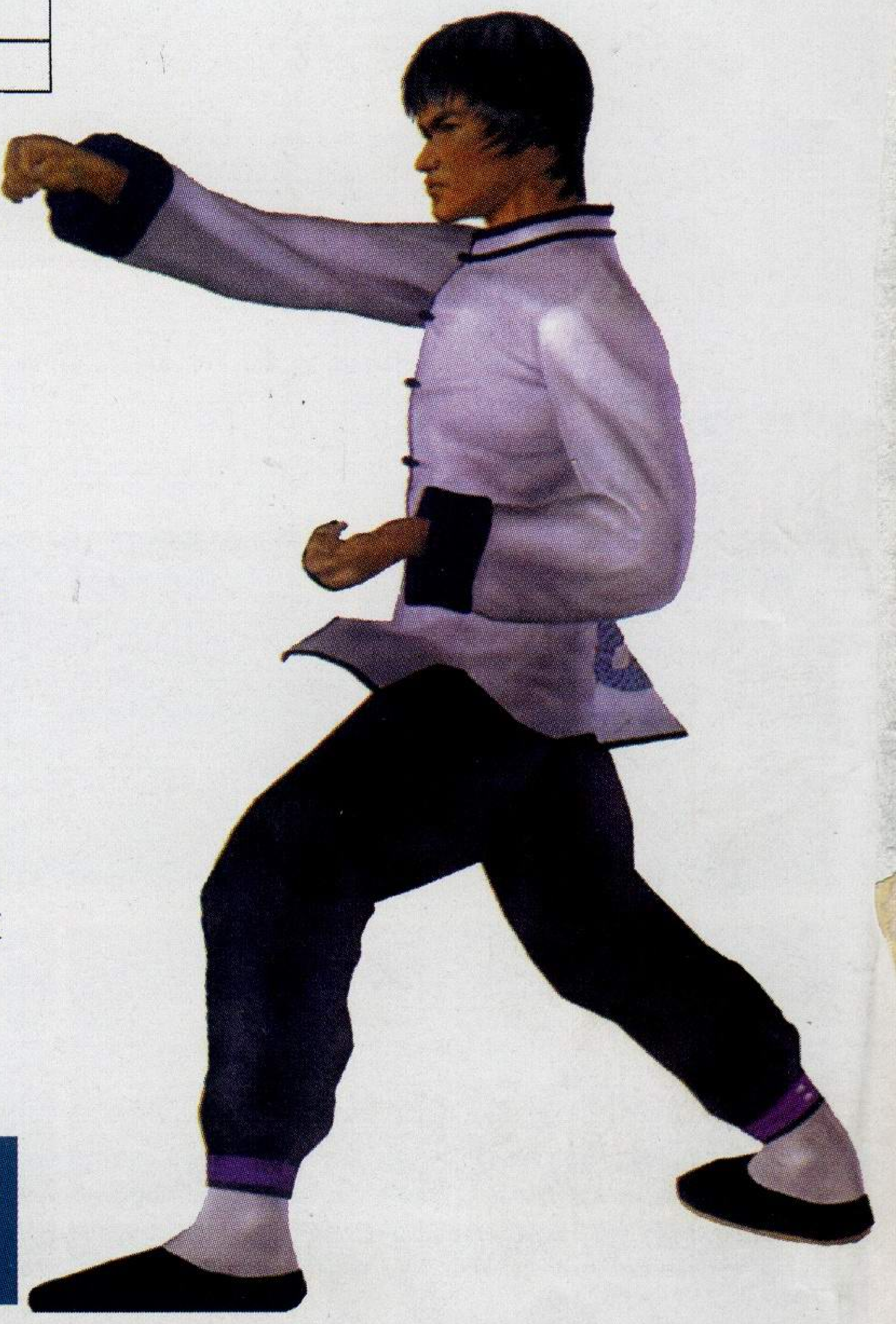
| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 三宝龍（上段） | ⇨ ⇨ 3 4 4 |
| 三宝龍（中段） | ⇨ ⇨ 3 4 ⇨or⬂ 4 |
| 三宝龍（下段） | ⇨ ⇨ 3 4 ⇩or⬃ 4 |
| 鉞打 | ⇨ 1+2 |
| 富嶽 | ⇨ 1+4 |
| 岩石割 | 下蹲途中 2 |
| 浮草 | ⇩ ⬃ ⬅ |
| 瓢疾 | ⇩ ⬃ ⇦ ☆ 2 |
| 瓢瓦 | ⇩ ⬃ ⇦ ☆ 1 |
| 逃げ旋 | ⇩ ⬃ ⇦ ☆ 3 |
| 旋桜 | ⇩ ⬃ ⇦ ☆ 3 2 |
| 旋桜崩激 | ⇩ ⬃ ⇦ ☆ 3 2 1 |
| 旋桜鉄騎 | ⇩ ⬃ ⇦ ☆ 3 2 2 |
| 万聖竜王拳 | ⬅ 1+2 |
| 溜 | ⬇（約1秒） |
| サマーソルトNG | ⬇（約1秒）⇧ 2+3+4 |
| 気合溜 | 1+2+3+4 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 左一本背負い投げ | 接近 1+3 |
| 腕取り逆十字 | 接近 2+4 |
| 巴投げ | 接近 ⬅ 2+3 |
| 裏当 | 接近 ⇨ ➡ 1+2 |
| 風牙 | 接近 ⬊ 1+2 |
| 腕返 | 对手左侧 1+3 or 2+4 |
| 大外刈り | 对手右侧 1+3 or 2+4 |
| 背落 | 从对手后面接近 1+3 or 2+4 |
| 背中向きから摑み | 背向对手 1+3 or 2+4 |
| 上・中段返し技 | ⬅ 1+3 or ⬅ 2+4 |
| アルティメットタックル | ⬋ 1+2 |
| 闇雲 | 撞击中 2 1 2 1 2 |
| 闇雲絞 | 撞击中 2 ⬇ 1 1 ☆ 4 1 1+2 |
| 腕拉ぎ十字固 | 撞击中 1+2 |
| 腕拉ぎ十字固 | 闇雲3下时 1+2 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ワンツーパンチ | ●○○○ ○●○○ |
| 左連拳 | ●○○○ ●○○○ ●○○○ ●○○○ ●○○○ |
| ドラゴンナックルコンボ | ○●○○ ○●○○ |
| ドラゴンナックルコンボ | ➡○●○○ ○●○○ ○●○○ |
| ドラゴンストーム | ⇦●○○○ ○●○○ ●○○○ |
| ドラゴンバックブロー※2 | 背向対手●○○○or○●○○ |
| 寸勁 | ⇨○●○○ ●○○○ |
| ドラゴンラッシュ | ⇦○●○○ ○○●○ ○○○● |
| エルボードラゴンウィップ※3 | ⇙○●○○ ○○○● |
| オーバーヘッドキック※3 | ⇩○○●● |
| ステップインミドルキック | ⇘○○●○ |
| スライディング | 下蹲 ⇘⇩⬊ ○○●○ |
| ドラゴンスラッシュ | ⇨⇨⇨○○●○ |
| ドラゴンテイル | ⇙○○○● |
| スピンキックコンボ | ○○○● ○○●○ ○○○● |
| ドラゴンサマー | ○○○●⇧○○●○ |
| ドラゴンロー | 下蹲途中○○●○ |
| 三連ハイキック | ○○●○ ○○●○ ○○●○ |
| フェイントミドルキック | 三連ハイキック途中➡ |
| ドラゴンブレス | ⇩○○●○ ○○●○ ○○●○ ○○●○ ○○○● |
| ハイキックライトサマー | ○○●○ ○○○● |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ジャンプサイドキック ライトサマー | ⇧(or⇖or⇗)○○●○ ○○○● |
| サイドキックライトサマー | 站立途中○○●○ ○○○● |
| フロントキックレフトサマー | 站立途中○○○● ○○●○ |
| ドラゴンローレフトサマー | ⇩○○○● ○○●○ |
| ローキックレフトサマー | 下蹲 ○○○● ○○●○ |
| シットストレートレフトサマー | ⬇(or⇩)○●○○ ○○●○ |
| シットスピンキックサマー | 下蹲 ○○●○ ○○○● |
| クイックサマーソルトキック | ○○●● |
| ダブルサマーソルトキック | ○○●● ○○●○or⬆○○○● ○○●○ |
| サマーソルトキック (小ジャンプタイプ) | ⬆(or⬉or⬈)○○○● |
| サマーソルトキック (大ジャンプタイプ) | ⬇⬆(or⬉or⬈)○○○● |
| サマーソルトドロップ | ⬇⬆(or⬉or⬈)○○●● |
| フェイク | ⬇⇧(or⇖or⇗) |
| サマーソルトフェイク | ⬇⇧(or⇖or⇗)☆○○○● |
| フェイクステップ | ⬅●●○○ |
| フェイクステップブロー | フェイクステップ中●○○○ |
| ダブルドラゴン | 横移動中○○●● |
| ドラゴンファング | ⇙●●○○(⇧⇧取消指令) |
| 気合い溜め | ●●●● |
| 目突きフェイント | 気合い溜め结束时●○○○ |
| スラストロー | 目突きフェイント中○○●○ |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ジャッキアップ | 接近○●○● |
| レイジドラゴン | 接近●○●○ |
| 折檻パンチ | 接近⬋●●○○ |
| ドラゴンフォール | 接近⬋●●○○ ●○○○ ○●○○ ●●○○ |
| ドラゴンダイブ | 接近➡○●●○ |
| ドラゴンニー | 接近⇨➡○○●● |
| 折檻キック | 対手左側●○●○or○●○● |
| ドラゴンスタンプ | 対手右側●○●○or○●○● |
| ドラゴンバイツ | 从対手后面接近●○●○or○●○● |
| 背中向きからの投げ掴み | 背向対手●○●○or○●○● |
| 上・中段さばき | ⇦●○●○or⇦○●○● |
| 下段さばき | ⇙(or⇩)●○●○or⇙(or⇩)○●○● |
| フェイクステップ | ⬅●●○○ |
| トラップレフトブロー | フェイクステップ成功後●○○○ |
| トラップライトブロー | フェイクステップ成功後○●○○ |
| トラップライトローキック | フェイクステップ成功後○○○● |
| トラップレフトサイドキック | フェイクステップ成功後○○●○ |



马歇尔·罗的儿子。在父亲经营的道场刻苦修行，他的父亲不允许他与其他流派比武。

保罗每3个月将来一次道场，和马歇尔比试一番。这次保罗又按照惯例来到道场，可情况却与往常有些不同。父亲马歇尔为了建设新道场，有事出门了。

保罗引诱弗莱斯托说，"跟我去修行吧。"，说得弗莱斯托有点动心，于是保罗就把他拉上自己的摩托车，带着他走了。

在路上保罗才告诉他，是要带他去参加"铁拳大赛3"。

弗莱斯托向保罗解释说，父亲不允许他参加比武，可保罗却吹嘘他说："你的素质比你父亲好"。

虽然弗莱斯托有点为难，可他又想试一试自己的修行效果，同时又可以借此机会检验一下自己能否继承父亲的道场。他终于说服了自己，决定出席大会。

父亲马歇尔回到家中，看到保罗留下的字条，大发雷霆。

"还我儿子！"

**档案**

国籍：美国　格斗类型：马歇尔术　年龄：25岁　身高：177cm　体重：66kg　血型：B型

职业：马歇尔道场第二代师傅（预备）　爱好：购物　喜欢的事物：信用卡（替保罗支付参加大会资金，还可以支付汽油费）

讨厌的事物：2人同乘一辆摩托（保罗的驾驶很恐怖）



# 弗莱斯托·罗

# 苏醒的火龙









# KING

# 愤怒的野兽

在KING经营的孤儿院里长大的少年。在他24岁时，KING被人杀害了。为了经营孤儿院，他戴上了面具。但是，小时候学的那些技能并不能使他强大起来。

他充满苦恼开始学习摔跤。ARMOR KING听说他接替了KING的位置，前来拜访他。

ARMOR KING做了他的助手。

ARMOR KING知道是谁杀死了KING。ARMOR KING认为，出于对KING的友情，他应该把这名24岁的青年培养成一个强者。

4年的岁月转眼而过。这名青年已经成长为一名优秀的摔跤手，理所当然地作了KING二世。这时ARMOR KING才告诉他是"斗神"杀死了KING。他愤怒地握起双拳，ARMOR KING流泪了。他一言不发握住ARMOR KING的双手。这是超越年龄的友情。

**档案**

国籍：墨西哥

格斗类型：摔跤

年龄：28岁　身高：200cm　体重：90kg　血型：A型

职业：摔跤手、孤儿院经营者

爱好：逗孩子玩

喜欢的事物：和ARMOR KING同饮胜利之酒

讨厌的事物：孩子的眼泪

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 掌底 | [●○/○○] [○●/○○] |
| 掌底アッパー | [●○/○○] [○●/○○] [●○/○○] |
| ドロップキック | [○○/●●]or⇨⇨[○○/●●] |
| サテライトドロップキック | ⇨⇨⇨[○○/●●] |
| ジェイルキック | ⇨⇨[○○/○●] |
| ナックルボム | ⇙[●●/○○] |
| アリキック | ⇩[○○/●●] [○○/○●] [○○/○●]or⬇⬊[○○/○●] [○○/○●] [○○/○●] |
| アリキック(反击时) | ⇩[○○/●●] [○○/○●]×4or⬇⬊[○○/○●] [○○/○●]×4 |
| エルボードロップ | ⇧(or⇖or⇗)[○●/○●] |
| スマッシュアッパー | ⇨⇨[○●/○○] |
| ダイナマイトアッパー | ⬇⬊[○●/○○] |
| フライングクロスチョップ | ⇨⇨[●●/○○] |
| ライトストレート→レフトアッパー | [○●/○○] [●○/○○] |
| レフトストレート→ライトアッパー | 下蹲途中[●○/○○]☆[○●/○○] |
| ムーンサルトボディープレス | [●○/○●] |
| ジャガーインパクト | ➡[●●/○○] |
| エルボースティング | ⇩[●●/○○] |
| スピニングスマッシュ | アリキック1下后[○●/○○] |
| 893・K | ⇦[○○/○●] |
| ブルータルサイクロン | [●●/○○] [●○/○○] |
| ターンラリアット | 背向对手[●●/○○] |
| レッグラリアット | 横移動中[○○/●●] |
| ガード崩し | ⇨➡[●●/○○] |
| レッグブレーカー | ⬇⇙[●○/○○] |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| アローストレート | 横移動中[○●/○○] |
| ショルダータックル | ⇨[○●/●○] |
| 気合い溜め | [●●/●●] |
| ブラックボム | ⇨⇩⇘[●●/○○] |
| グランドスマッシュ | ⇨⇨☆[○●/○○] |
| ジャガーバックブリーカー | グランドスマッシュ反击击中时[●●/○○] |
| ジャンピングパワーボム | グランドスマッシュ反击击中时[●●/○○]⇧⇩[○○/●●] |
| スイングDDT | 接近[●○/●○] |
| ブレンバスター | 接近[○●/○●] |
| アルゼンチンバックブリーカー | 对手左侧[●○/●○]or[○●/○●] |
| ニークラッシャー | 对手右侧[●○/●○]or[○●/○●] |
| ハーフボストンクラブ | 从对手后面接近[●○/●○] |
| コブラツイスト | 从对手后面接近[○●/○●] |
| ストレッチバスター | 从对手后面接近⇦➡[●●/○○] |
| 背中向きからの投げ掴み | 背向对手[●○/●○] or [○●/○●] |
| DDT | 接近⬇⇙⇩⬋[●●/○○] |
| ツームストンパイルドライバー | 接近⇙➡[○●/○○] |
| ジャイアントスイング | 接近⇨⇦⇙⇩⇘➡[●○/○○] |
| フランケンシュタイナー | ⇘[○○/●●] |
| フィギアフォーレッグロック | 接近⬋[●●/○○] |
| ココナッツクラッシュ | 接近⬊[○●/●○] |
| マッスルバスター | ⇩⇙⬅[●●/○○] |
| ジャンピングパワーボム | 对手下蹲时⇩[●○/●○]or⇩[○●/○●] |
| 下段さばき | ⇩(or⇙)[●○/○●]or⇩(or⇙)[○●/●○] |

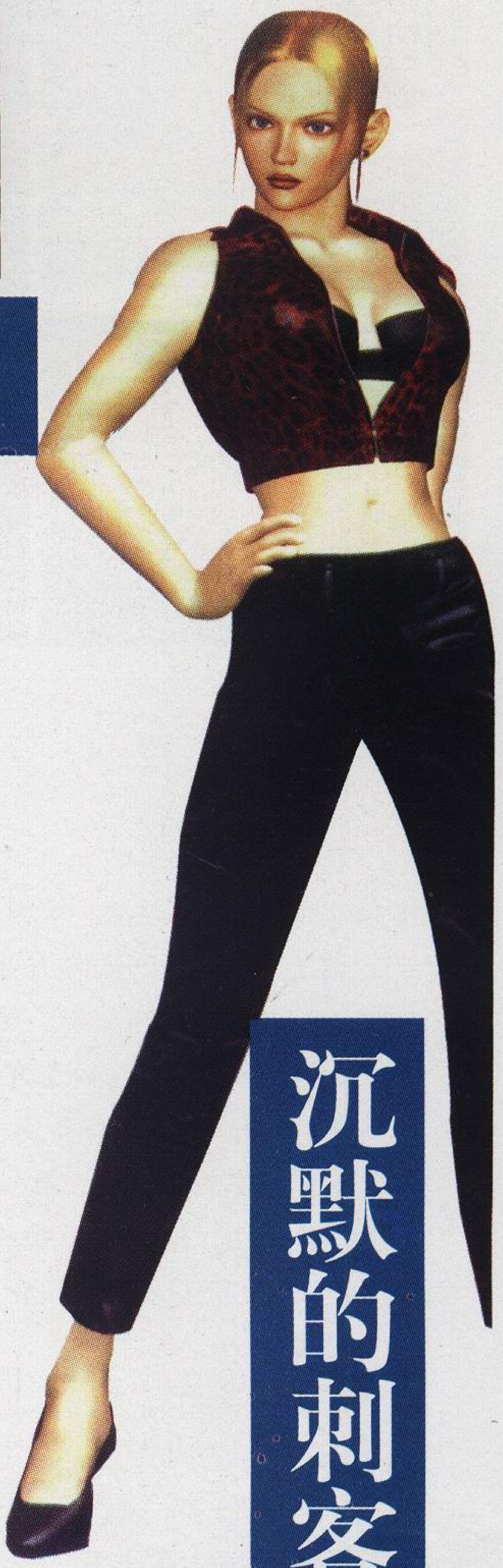
| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ドラゴンスクリュー | 对手攻击⬅[●○/●○]or⬅[○●/○●] |
| 回転アキレス腱固 | 对手攻击⬅[●○/●○]or⬅[○●/○●] |
| アルティメットタックル | 下蹲[●●/○○]or⇨⇩⬊[●●/○○] |
| タックルパンチ | アルティメット撞击后[○●/○○] [●○/○○] [○●/○○] [●○/○○] [○●/○○] |
| 腕拉ぎ十字固 | アルティメット撞击后[●●/○○] |
| レイジウインド | 腕拉ぎ十字固中に[●●/○○] |
| 膝十字固 | アルティメット撞击后[○○/●●] |
| カゼスペシャル | 膝十字固中[●●/○○] |
| ジャイアントスイング | 对手仰面倒下时攻击其下半身⇙[●○/●○] |
| ゴールデンヘッドバッド | 对手仰面倒下时攻击其下半身⇙[○●/○●] |
| フィギアフォーレッグロック | 对手仰面倒下时攻击其下半身⬋[○●/○●] |
| 転がす | 对手仰面倒下时攻击其左侧⇙[●○/●○]or⇙[○●/○●] |
| 転がす | 对手仰面倒下时攻击其右侧⇙[●○/●○]or⇙[○●/○●] |
| 逆鷹羽絞 | 对手爬倒地时攻击其上半身⇙[●○/●○]or⇙[○●/○●] |
| キャメルクラッチ | 对手爬倒地时攻击其左侧⇙[●○/●○]or⇙[○●/○●] |
| 弓矢固 | 对手爬倒地时攻击其右侧⇙[●○/●○]or⇙[○●/○●] |
| ロープ投げ | 接近⬅[●●/○○] |
| ロープ投げ~引き戻し | 接近⬅[●●/○○] [●○/●○] |
| ロープ投げ~投げ飛ばし | 接近⬅[●●/○○] [○●/○●] |
| ロープ投げ~叩きつけ | 接近⬅[●●/○○] [○○/●●] |
| ロープ投げ~後方取り | 接近⬅[●●/○○] [●●/○○] |
| ジャガードライバー | 接近⇩⇘➡[●○/○○] |
| ボストンクラブ | ジャガードライバー中(稍停)[●●/○○] [○○/●○] [○○/○●] [●●/○○] |
| アーチロックフェイスバスター | ジャガードライバー中[●●/○○] |





# 尼娜





## 沉默的刺客

在上次大会时曾接受三岛一八的暗杀指令，后来由于和妹妹吵架而失败。尼娜和安娜加入了三岛一八的部队，被送上诺比齐博士开发的冷睡试验机第2号的试验台。

2人沉睡了15年。

这时三岛平八的私家部队"铁拳众"挖掘出"斗神"。"斗神"的复活唤醒了尼娜的灵魂。"斗神"命令尼娜去杀死风间仁。

她再次成为一名刺客……。

档案

国籍：爱尔兰

格斗类型：骨法、合气道为基础的暗杀格斗术

年龄：22岁　身高：161cm　体重：49kg　血型：A型（但沉睡中没有改变面貌）

职业：刺客

喜欢的事物：记忆中没有（或许喜欢奶茶）

讨厌的事物：记忆中没有（好像讨厌安娜）

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ワンツーパンチ※1 | 1 2 |
| アッパーストレート※1 | ⇘1 2 |
| トリプルスマッシュ | 1 (⇘1) 2 4 |
| ジェイルクラッシュ | 1 (⇘1) 2 ⬇3 4 |
| セメタリークラッシュ | 1 (⇘1) 2 ⬇3 2 |
| スパークコンボ | 1 (⇘1) 2 1 4 |
| 連撃双掌破 | 1 (⇘1) 2 ➡1+2 |
| 連撃双掌破 | 1 (⇘1) 2 1 2 ➡1+2 |
| PKコンボ | 2 3 |
| ダブルスマッシュ | 2 4 |
| PDKコンボ | 2 ⬇3 |
| PDKコンボ&ライトアッパー | 2 ⬇3 2 |
| PDKコンボ&ライトハイキック | 2 ⬇3 4 |
| レフトミドル&ライトハイキック | ⇘3 4 |
| クリークアタックコンボ※2 | ⇘3 2 1 4 |
| クリークアタック※2&レフトハイキック | ⇘3 2 3 |
| クリークアタック※2&レフトローキック | ⇘3 2 ⬇1 |
| クリークアタック※2&ライトハイキック | ⇘3 2 3 |
| ラピッドキックコンボ | ⇘3 3 3 4 |
| ラピットコンボ&レフトローキック | ⇘3 3 3 3 |
| フラッシュコンボ | ⇘3 1 2 |
| アサルトコンボ | ⇘3 1 2 ➡1+2 |
| ラピットコンボ&双掌破 | ⇘3 3 3 1 2 ➡1+2 |
| スパイクコンボ&ライトハイキック | 3 3 4 |
| スパイクコンボ&ライトアッパー | 3 3 2 |
| スパイクコンボ&ライトローキック | 3 3 ⬇4 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| レフトハイ&ライトハイキック | 3 4 |
| ライトハイキック&レフトスピンローキック | 4 3 |
| ジャミングコンボ&ライトハイキック | 4 3 4 |
| ジャミングコンボ&ライトアッパー | 4 3 2 |
| ジャミングコンボ&ライトローキック | 4 3 ⬇4 |
| シットスピン&ライトハイキック | ⬇3☆4 |
| レフトスピンローキック&ライトアッパー | ⬇(or⇩)3 2 |
| レッグブレイクコンボ | ⬇or⇩3 ⬇4 |
| ランディングキック&ライトハイキック | ⇧(or⇖or⇗)☆⬇3 4 |
| ランディングキック&ライトアッパー | ⇧(or⇖or⇗)☆⬇3 2 |
| ランディングキック&レフトミドルキック | ⇧(or⇖or⇗)☆⬇3 3 |
| ハンティングキックコンボ | ⇗4 3 4 |
| ライトローキック※3&バックスピンチョップ | ⬇(or⇩)4 1 |
| レイブキック | 下蹲or下蹲途中1☆4 |
| フローズンキック | ⬇or⇩2 4 |
| ディバインキャノン | ⇩⬋3 |
| スライサー | ⇙4 |
| ディバインキャノンコンボ | ⇙4 3 |
| ヘルプハンド | ⇙1 |
| キリングブレード | ⬅1 |
| 首刈り打ち | ⇨➡1 |
| サイドステップスタッブ | ⇙2 |
| ビンタ | ⬅2 |
| 往復ビンタ | ⇦2 2 |
| 鯉突き | ⇨➡2 |
| 鯉速突き | ⇨⇨2 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 鯉斬り | ⇦⇙⇩⬊2 |
| 双掌破 | ➡1+2or⇨⇨1+2 |
| ファールキック | ⇩⇘➡3or⇨⇨3 |
| ボーンカッター | ⇨⇨⇨3 |
| ニールキック | ⇩⇘➡4or⇨⇨4 |
| レッグスウィープ | ⬇⇘4 |
| エンプレスヒール | 对手倒地时⇩or⇘3+4 |
| ハンティングスワン | ⇙1+2(⇧⇧取消指令) |
| シェイクショット | 横移動中1 |
| リフトショット | 横移動中2 |
| 螺旋双破 | 横移動中1+2 |
| 水面刈り | 横移動中4 |
| 気合い溜め | 1+2+3+4 |
| 四方投げ | 接近1+3 |
| 居反 | 接近2+4 |
| 居反肘落とし | 接近2+4 1 2 1 |
| 居反肘落とし脇固 | 居反肘落とし中2 1 3 |
| 抱え込み肘打ち | 接近⇘⬊1 |
| 首刈り投げ | 接近⬈1+2 |
| 逆三角絞め | 对手左侧1+3or2+4 |
| 引き回し | 对手右侧1+3or2+4 |
| 背中向きからの掴み | 背向对手1+3or2+4 |
| 飛びつき前方回転逆三角絞め | 从对手后面接近1+3or2+4 |
| 上・中段返し技 | ⇦1+3or⇦2+4 |
| 下段さばき | ⇩(or⇙)1+3or⇩(or⇙)2+4. |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| PKコンボ | 2 3 |
| PDKコンボ | 2⬇3 |
| 忍法陽炎 | ⇨⇨3+4 |
| 忍法草薙 | 忍法陽炎中1+2 |
| 草薙砲 | ⇨⇨3+4 1+2 3+4 |
| 日向砲 | 4 3 |
| 忍法卍葛 | ⬅1×6 |
| 忍法卍菊 | ⬋2×6 |
| 忍法卍芟 | ⬋3×5 |
| 倒木蹴 | 卍芟中⇨4 |
| 三散華 | 4 4 4 |
| 吹雪 | ⇨⇨4 |
| 斬哭剣 | ⬁1 |
| 稲妻 | 3 4 |
| 露払 | 下蹲前进 3 |
| 卍あぐら | ⬇3+4 |
| 千覚 | 卍あぐら中按方向键 |
| 千覚卍菊 | 千覚中2 |
| 千覚日向砲 | 千覚中4 |
| 千覚無空舞 | 千覚中に⬅ |
| 飛空剣 | 大跳跃开始时1+2 |
| 飛空襲剣 | 飛空剣中⬇ |
| 虚空襲剣 | ⬈1+2⇦ |

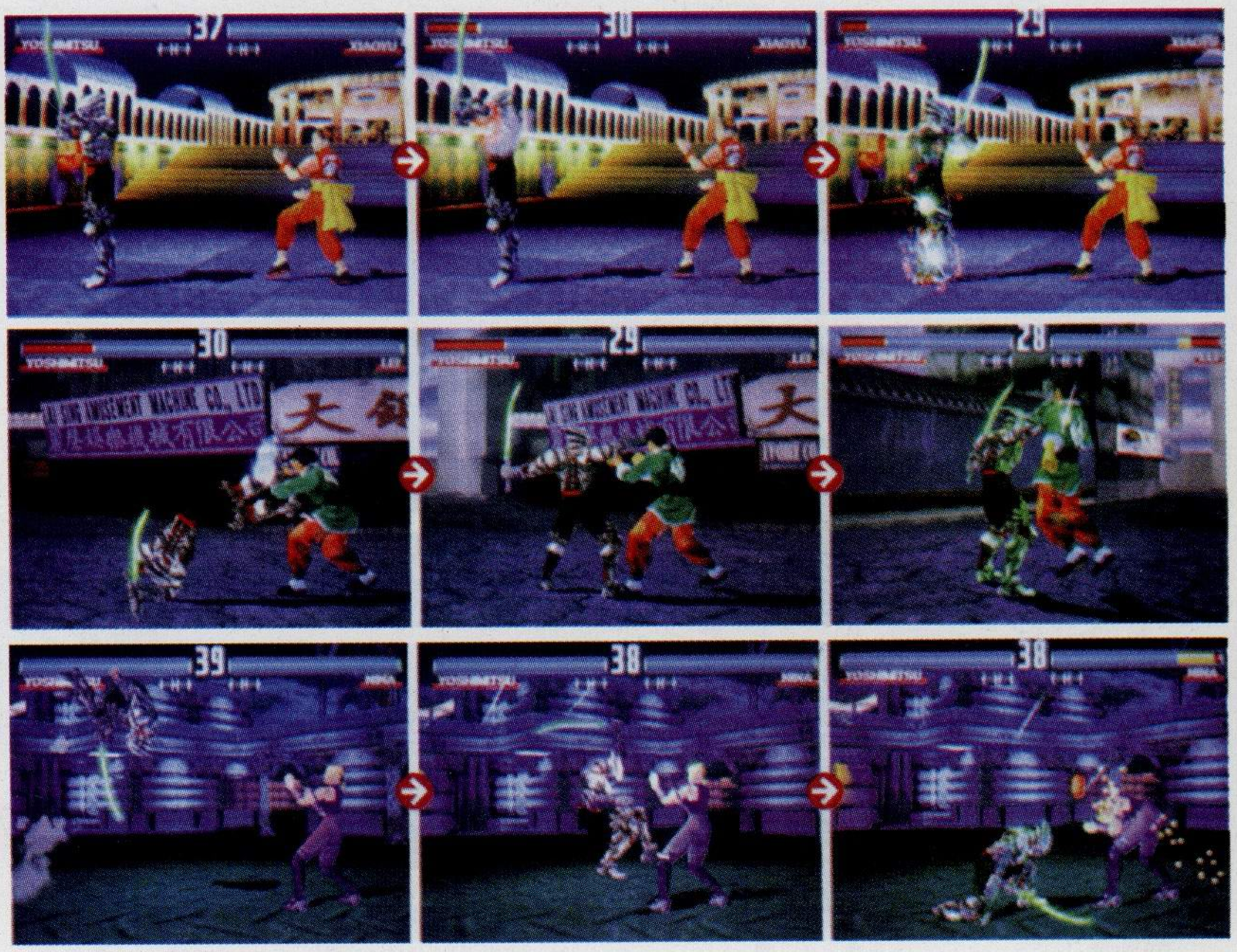
| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 華輪 | ⬅3+4×6 |
| 連獄剣 | ⬁1☆⬋ |
| 華厳 | 下蹲 ⬁⇦1 |
| 弾割 | ⇨⇨3 1 |
| 鬼薊 | ⬃1 1 1 1 |
| 卍裏拳・壱 | ⇨2 |
| 卍裏拳・弐 | 背向対手2 |
| 震電 | ⇨2⬋2 |
| 紫電 | ⬃1 2 |
| 紫電菊 | ⬃2 2⬃2 |
| 地雷刃 | ⇧1+2(⇩取消指令) |
| 地雷走 | 地雷刃中⇨➡or⇦⬅ |
| 跳ね地雷 | 地雷刃中⬁or⇧or⬀ |
| 地雷砲 | 地雷刃中3+4 |
| 卍跳蹴 | ⬁or⇧or⬀4 |
| 無想 | 横移動中3+4 |
| 転生 | 夢想中⇨ |
| 忍法陽炎・裏 | ⇨➡1+2 |
| 御霊削 | 忍法陽炎・裏中1+4or無想中に1+4 |
| 御霊返 | 忍法陽炎・裏中➡1+4or無想中に➡1+4 |
| 朧車 | ⇩⬃⇨1 |
| 毒溜 | ⬅1+2 |
| 毒霧 | 毒溜中按住键不放 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 吉光ブレード | ⇦1+4 |
| 黄泉駆 | ⇨➡2 |
| 忍法卍車 | ⬃3+4 |
| 銅閃華 | 卍車中⇦1 |
| 鋼閃華 | 銅閃華中3+4 |
| 銀閃華 | 銅閃華中4 |
| 金閃華 | 銅閃華中⬋1 |
| 絶鳴剣 | ⇦⬅1 |
| 旋風剣 | ⇦⬅1☆1 |
| 不惑 | ⇨➡1+4 |
| 極・不惑 | ⇨➡1+4⇨➡ |
| 惑 | ⇨➡1+4☆ |
| 不憂 | ⇩1+4 |
| 卍血桜 | ⇩1+4 ⇦1 1 1 |
| 気合い溜め | 1+2+3+4 |
| 双破 | 接近1+3 |
| 雫 | 接近2+4 |
| 地獄車 | 対手左側1+3or2+4 |
| 傀儡舞 | 対手右側1+3or2+4 |
| 忍法風塵 | 从対手后面接近1+3or2+4 |
| 背中向きからの投掴み | 背向対手1+3or2+4 |
| 忍法櫓落とし | ⇩⬁⬅1+2 |
| 下段さばき | ⇩(or⬁)1+3or⇩(or⬁)2+4 |



# 吉光

# 宇宙机器忍者



诺比齐有一个梦想就是使自己的女儿再生，于是他开始研究长生不老的方法（女儿保存在自己开发的冷睡装置里）。

吉光作为万字党的首领，经常从诺比齐的研究资金中抽出一部分来救济贫穷的人们。一天，他在街上听说了世界各地屡次发生的格斗家失踪事件。吉光并没在意，还像往常一样来到研究所，但他却发现诺比齐博士的样子有些怪异。

诺比齐在研究事故中感染了神秘的病原体。诺比齐为了使女儿再生的研究试验需要"斗神"的血。诺比齐博士可能是在女儿的再生研究中知道了"斗神"的存在。

为了救自己的恩人，必须弄到"斗神"的血。吉光决定参加大会。

档案

国籍：无（原日本）

格斗类型：万字忍术进化型

年龄：?岁　身高：178cm　体重：63kg 血型：O型

职业：万字党首领

爱好：看相扑比赛、网络冲浪音乐

喜欢的事物：游戏中心（特别是新宿地区的）

讨厌的事物：坏人，不讲对战礼仪的人



# 林小玉



喜欢游览世界圣地和各大公园的16岁女孩。使用的拳法不弱于大人，不过毕竟还是个孩子，最近热衷于旅游。

她有个梦想就是长大以后，一定要在中国建一个理想的娱乐场，可没有钱该怎么办呢？

于是她便向师傅王琼雷请教，师傅告诉她日本的三岛财阀有很多钱。林小玉很想去见一见三岛财阀的头目三岛平八，可她不知道怎样才能去日本？

一天，小玉和家里人一起到香港观光。在港口她看见了印有三岛财阀的豪华游艇。于是她潜入游艇（三岛平八这次来香港正是想邀请王琼雷参加大会）。

在三岛财阀的游艇回国途中，小玉被人发现了，她和三岛财阀的数名部下打斗起来。听到动静赶来的三岛平八所看到的是数名倒在地上的部下。

小玉来到平八面前，告诉他自己想在中国建娱乐场的愿望。希望得到三岛平八的帮助。她还声明，如果不答应她还将在船内捣乱。

三岛平八看到站在自己面前的对手竟然是一个孩子，哈哈大笑起来。"如果你参加大会取得胜利，我就帮你建娱乐场。"平八对小玉说。

小玉答应了平八，决定参加大赛。

**档案**

国籍：中国

格斗类型：八卦掌为基础的各种中国拳法

年龄：16岁　身高：157cm　体重：42kg　血型：A型

职业：高中一年级学生，熊猫看护员

爱好：周游世界游乐园和公园，旅行

喜欢的事物：肉包子、大虾、北京烤鸭、烤鱼片等等

讨厌的事物：数学老师

## 充满活力的女孩

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 架推掌 | ⬀ 1 |
| 雀連手 | 1 2 |
| 弱連砲 | 1 ⇩ 2 |
| 左さばき | ⇦ 1 |
| 右さばき | ⇦ 2 |
| 上步掌拳 | ⬊ 1 |
| 上步掌拳～背を向ける | ⬂ 1 |
| 妃背掌～背を向ける | ⇧ 1 |
| 妃背掌 | ⬆ 1 |
| 前壁 | ⇧ 1+2 |
| 前壁加横 | ⇧ 1+2 2 |
| 前壁加横架推掌 | ⇧ 1+2 2 1 |
| 妃背掌步 | ⇧ 1+2 3+4 |
| 烏龍盤打 | ⇩ 1 |
| 烏龍盤打～鳳凰の構え | ⬇ 1 |
| 雀翼背掌～背を向ける | 2 1 |
| 雀翼背掌 | 2 ⬊ 1 |
| 蕩肩（背向対手） | 站立途中 2 |
| 蕩肩 | 站立途中 2 ⇨ |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 挑打華蘭 | ⬂ 2 |
| 挿步桃拳 | 下蹲 ⬊ 2 1 |
| 挿步桃拳1発目（背向下蹲） | 下蹲 ⬊ 2 ⬊ |
| 括面脚 | ⇨ 3 |
| 里合腿 | ⇨ ➡ 3 |
| 掃腿背身撃 | 下蹲 3 2 1 4 |
| 浮身騰腿 | ⇨ ➡ 4 |
| 前旋掃腿（鳳凰の構え） | 下蹲 ⬂ 4 |
| 前旋掃腿 | 下蹲 ⬂ 4 4 |
| 蒼空砲 | 站立途中 4 |
| 弧月閃 | ⬃ 4 |
| 側転横移動 | ⇨ 1+2 |
| 前転横移動 | ⇨ 3+4 |
| 回身横移動（奥） | 3+4 |
| 回身横移動（手前） | ⇩ 3+4 |
| 擺步 | ⇦ 1+2 |
| 擺步猛虎掌 | 擺步中 2 |
| 擺步砕壁 | 擺步中 1+2 |
| 双壁掌 | ⇨ ➡ 1+2 1+2 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 斧刃脚 | ⬀ 4 |
| 挑発1 | 1+3+4 |
| 挑発2 | 2+3+4 |
| 気合い溜め | 1+2+3+4 |
| 天翔十字鳳 | ⇨ ➡ 3+4 |
| しゃがみ振り向き | 下蹲 ⬋ 3+4 |
| 暗脚 | ⬀ 3 |
| 鳳凰の構え | ⇩ 1+2 or ⬇ 1+2 |
| 背を向ける | ⇦ 3+4 |
| 上・中段さばき | ⇦ 1+4 |
| 下段さばき | ⇩ 1+4 or ⬀ 1+4 |
| 摇身倒波 | 1+3 |
| 流垂落 | 2+4 |
| 旋毛 | 対手左側 1+3 or 2+4 |
| 裏旋毛 | 対手右側 1+3 or 2+4 |
| 背捻腿落 | 対手背后 1+3 or 2+4 |
| 孔雀跳腿 | ➡ 2 1 |
| 引き投げ | ⇩ ⬀ ⬅ 2 |

| 技名 | |
|---|---|
| 構えチェンジ | |
| 構えチェンジ~背中向け | |
| 背中向けから構えチェンジ~振り向き | 背向对手 |
| レフトフラミンゴフェイント | ➡ ☆ |
| ダブルジャブ | |
| ダブルジャブローキック | |
| ダブルジャブロー&ハイキック | |
| ワンツーパンチ | |
| ワンツーサイドキック | |
| ワンツーラウンドキック | |
| ミドルバックブロー~右構え | ⇨ |
| ミドルバックブロー~左構え | ➡ |
| ライトキックコンボ | |
| ライトキックコンボ2発~左構え | |
| ライトキックコンボ2発~右構え | ➡ |
| ライトキックコンボ3発~左構え | ⬅ |
| ライトキックコンボ3発~右構え | ➡ |
| ライトキックコンボ3発~ライトフラミンゴ | |
| ライトキックコンボロー | |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| RLキック~左構え | ➡ |
| RLキック~右構え | |
| 右掛け蹴り | ⇨ |
| 右掛け蹴り~中段右蹴り | ⇨ |
| ファイヤークラッカー | ⇩ |
| 右半月蹴り~右構え | ⇦ |
| 前足刈り | ⇗ |
| フェイント踵落とし | ⇗ |
| 踵落とし | 站立途中 |
| バズーカーキック | ⇨ ➡ |
| 風神ステップ | ⇨ ☆ ⇩ ⇘ |
| ライジングブレード | ⇨ ☆ ⇩ ⇘ |
| レフトキックコンボ | |
| レフトキックコンボ2発~右掛け蹴り※1 | |
| レフトキックコンボ2発~右掛け蹴り~右中段蹴り | |
| レフトキックコンボ3発~右掛け蹴り※1 | |
| レフトキックコンボ3発~右掛け蹴り~右中段蹴り | |
| レフトキックコンボロー | ⇩ |
| レフトキックコンボロー~右掛け蹴り※1 | ⇩ |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| レフトキックコンボロー~右掛け蹴り~右中段蹴り | ⇩ |
| サイドキックコンボ | ⇙ |
| ハンティングホーク | ⇙ |
| エアファング | |
| 回転踵落とし~右構え | ⇨ ➡ |
| ヒールエクスプロージョン | ⇗ |
| ステップインサイドキック | ⇨ or ⇨☆⇩ ⬊ |
| 飛び横蹴り~レフトフラミンゴ | ⬆ |
| 気合い溜め | |
| ホークウインド | 接近 |
| ボールブレーカー | 接近 |
| デーモンヒール | 接近 ⇩ ⇗ ⬅ |
| ソードフィッシュスロー | 接近 ⇩ ⬋ |
| コブラバイトスロー | 接近 ⇨ ➡ |
| ストームブリンガー | 对手左侧 or |
| デスプレッシャー | 对手右侧 or |
| ペインキラー | 从对手后面接近 or |
| 背中向きからの投げ掴み | 背向对手 or |
| 下段さばき | ⇩(or⇘) or ⇩(or⇗) |



# 热血青年

白头山道场的门徒。街头打斗赌博团体的领头人物。

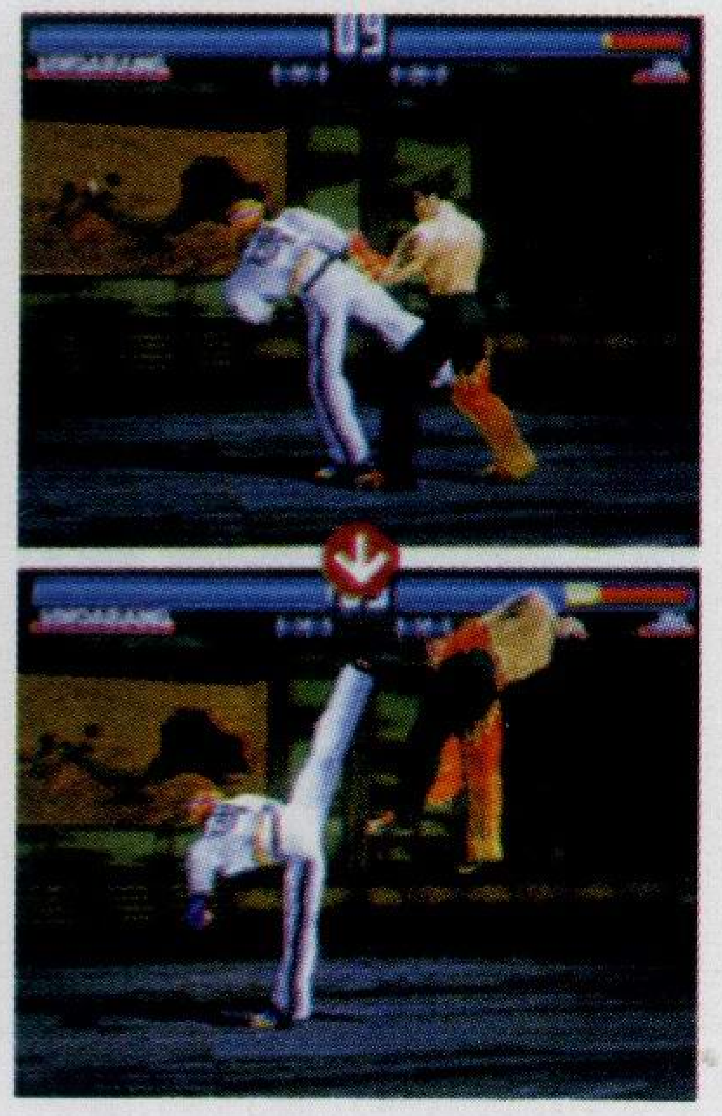
他们许多人聚集在一起，在胜负上进行赌博。最后的收尾工作往往是由法兰一个人负责。

他赌博赚到的钱去向不明。现在法兰自夸无敌。

一天，三岛财阀的部队来到了当地。法兰心想机会又来了。他像过去一样安排好了比赛，可最后站在法兰面前的竟是叫做风间仁的日本人。比赛结果双方不分胜负，法兰成为格斗家以来第一次尝到平局的结果。

法兰回到道场后，向师傅白头山讲述了今天的屈辱。师傅告诉他日本人风间仁使用的是三岛流空手技。

从这天开始法兰每天都在道场刻苦锻炼。师傅白头山遭到"斗神"的袭击，去向不明。为了找到"斗神"，法兰决定参加"铁拳大赛3"。同时他还可以了结那次偶然的平局恩怨。



档案

国籍：韩国

格斗类型：跆拳道

年龄：19岁　身高：181cm　体重：68kg　血型：O型

职业：打斗赌博集团头子

爱好：快艇（运动全能）

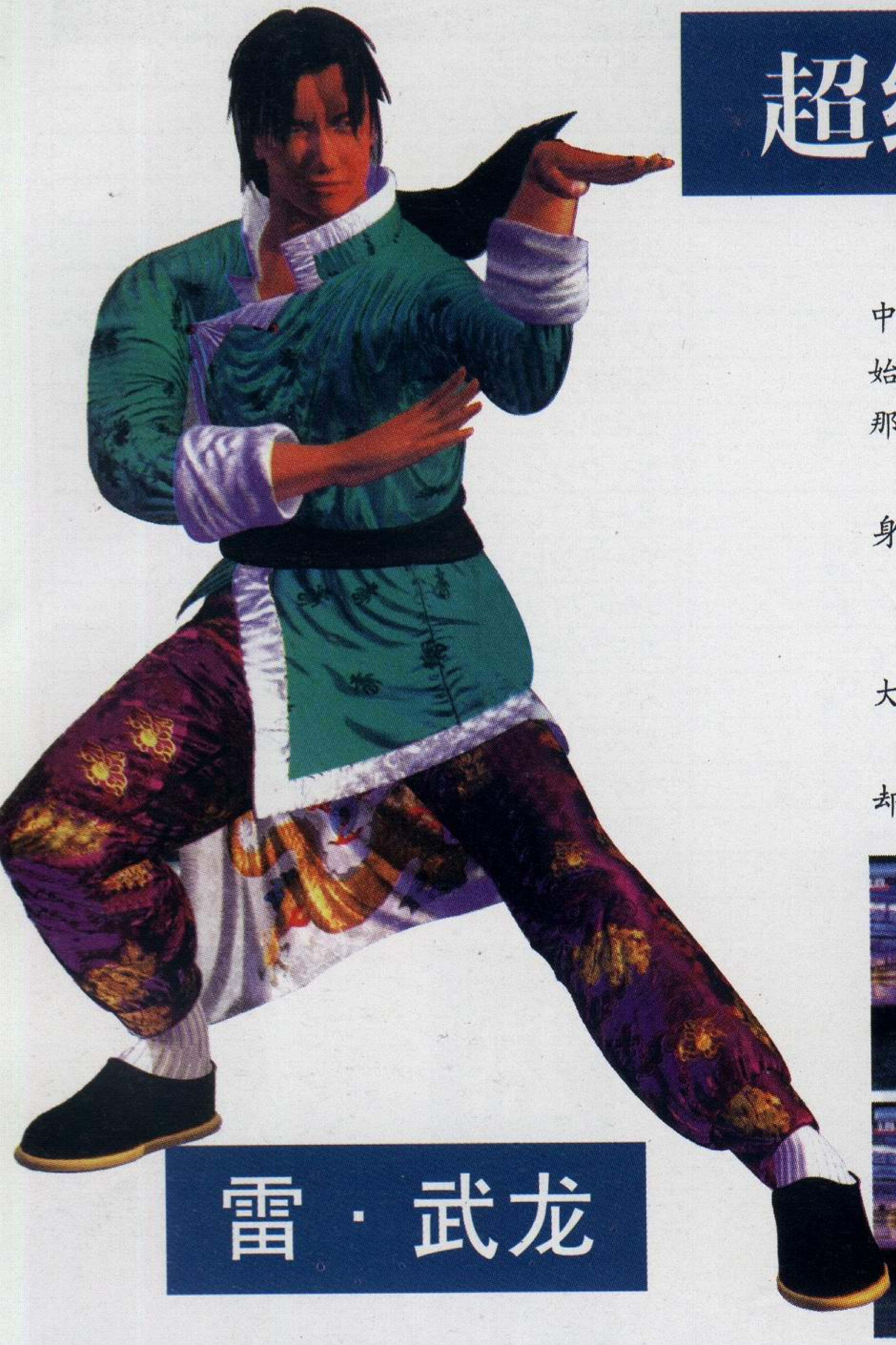
喜欢的事物：摇摆舞和吵架

讨厌的事物：三岛流喧哗空手技、风间仁

## 法兰



# 超级警察



## 雷・武龙

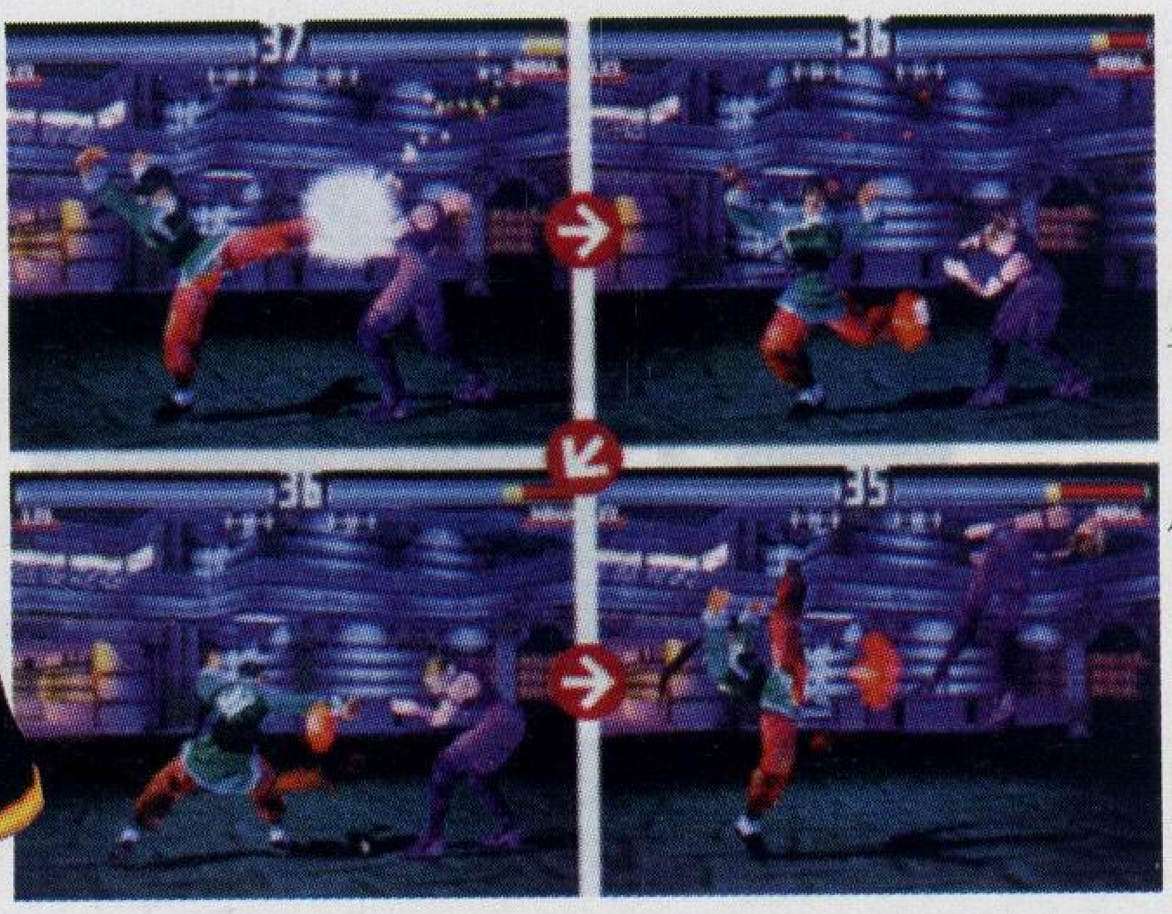
在上次大会上，就差一步让布鲁斯逃走了。大会后，布鲁斯在回国途中因飞机失事而身亡。由于三岛一八的部队对此事守口如瓶，于是有人开始传言这是一次故意的人为事故。雷・武龙认为，如果这是一次伪装事故，那么布鲁斯的死还是个谜。

之后的19年间，雷・武龙侦破了许多国际犯罪案。虽然他已45岁，但身手依然矫健，人送爱称"超级警察"。世界犯罪集团都怕这个名字。

雷・武龙开始过问屡次发生的格斗家失踪事件。

调查过程中，三岛财阀头目三岛平八来拜访他，希望他能参加"铁拳大赛3"。

雷・武龙不明白为什么三岛平八要让他参加此次大赛。但三岛平八却告诉他，"参加了你就会明白一切的"。于是他决定参加大会。



档案

国籍：中国

格斗类型：五形拳为主的各种拳法

年龄：45岁　身高：175cm

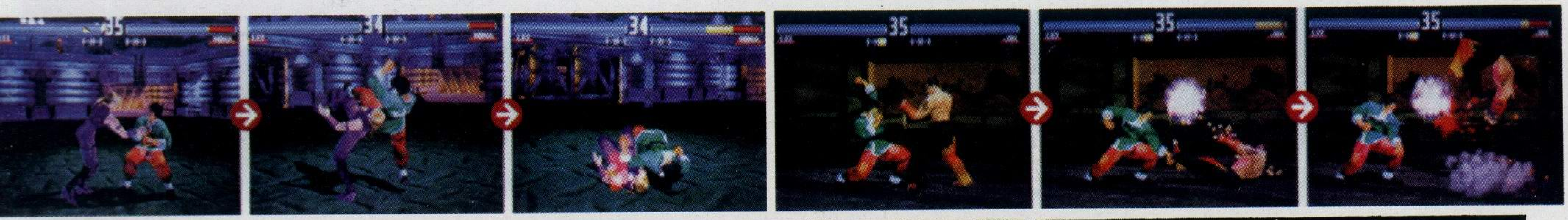
体重：65kg　血型：A型

职业：警察

爱好：看电影、睡懒觉

喜欢的事物：SONY产品

讨厌的事物：犯罪、坏人



| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 寝 | ⬇or⇩ |
| 跳弓脚 | 倒地时头向对手时 |
| 跳ね起き | 倒地时脚向对手时 |
| 仰寝後掃燕舞 | 倒地时头向对手时 |
| 背を向ける | ⬅or⇦ |
| 背身打 | 背向对手 |
| 背身下掃打 | 背向对手⬇or⇩ |
| 背身崩墜 | 背向对手 |
| 背身腿 | 背向对手 |
| 背刃落 | 背向对手 |
| 背身後掃燕舞 | 背向对手⬇or⇩ |
| 後掃燕舞 | ⇖ |
| 転身連咆 | |
| 旋風連脚 | |
| 旋風連脚 | ➡or⇨ |
| 龍声下段脚 | ⇨☆ |
| 龍声中段脚 | ⇨☆ |
| 狼牙揺震撃 | ⇨☆ |
| 狼牙虎蹲山 | ⇨☆ ⬇ |
| 揺震撃 | ⇨☆ |
| 虎蹲山 | ⇨☆ ⬇ |
| 虚環脚 | |
| 雷光下段脚 | ➡ |

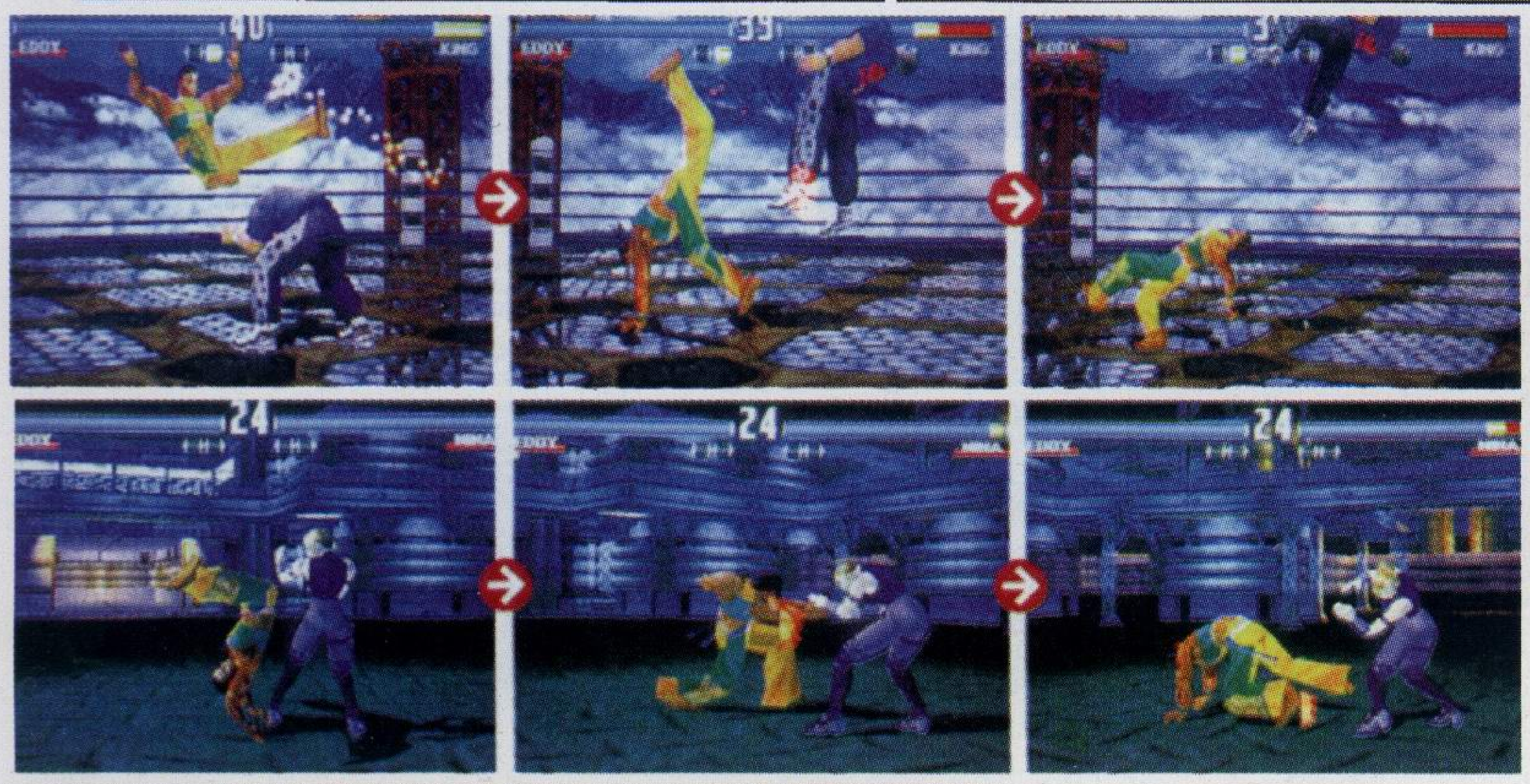
| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 雷光中段脚 | ➡ |
| 弧流腿 | |
| 綜爪牙 | ⇨☆ |
| 妃睡鳥 | ⬅ |
| 鳳凰旋風脚 | 妃睡鳥中 |
| 鷹爪連脚 | 妃睡鳥中 |
| 伏寝弧流腿 | 倒地时脚向对手脸朝下时 |
| 伏寝掃腿 | 倒地时脚向对手脸朝下时 |
| 伏身後掃演舞 | 倒地时脚向对手脸朝下时 |
| うつ伏せに寝る | ⬇ |
| 伏寝滑 | 脸朝上时⬇ |
| 仰向けからうつ伏せに転がる | 脸朝下时 |
| うつ伏せから仰向けに転がる | 脸朝上时 |
| 雷光跳脚 | ⇨⇨⇨ |
| 巻暫連脚 | |
| 燕尾落 | ⇘or⇙ |
| 背身燕尾落 | 背向对手⇘or⇙ |
| 石頭 | ⬅ |
| 酔歩 | ⇨or⇨ |
| 酔歩腿 | 酔歩中 |
| 酔虚撃 | 酔歩中 |
| 転身崩墜 | |
| 気合い溜め | |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 龍声1発目~蛇の構え | ⇨☆ 後⇧or⇩ |
| 龍声2発目~龍の構え | ⇨☆ 後⇧or⇩ |
| 龍声3発目~豹の構え | ⇨☆ 後⇧or⇩ |
| 龍声4発目~虎の構え | ⇨☆ 後⇧or⇩ |
| 龍声中段脚~鶴の構え | ⇨☆ 後⇧or⇩ |
| 雷光中段脚~鶴の構え | ⇨ 後⇧or⇩ |
| 五形拳　蛇の構え | 横移動中 or⇨ |
| 五形拳　豹の構え | 蛇の構え中⇩ |
| 五形拳　鶴の構え | 豹の構え中⇩ |
| 五形拳　龍の構え | 蛇の構え中⇧ |
| 五形拳　虎の構え | 龍の構え中⇧ |
| 後掃燕舞1発目~蛇の構え | 後⇧or⇩ |
| 飛空脚 | 接近 |
| 衿締め | 接近 |
| 回身倒 | 对手左侧 or |
| 閃光乱舞脚 | 对手右侧 or |
| 押し倒し | 从对手后面接近 or |
| 背中向きからの摑み | 背向对手 or |
| 払い倒し | 接近⇨➡ |
| 倒落肘 | ⬈ |
| 下段さばき | ⇖(⇩) or⇖(⇩) |

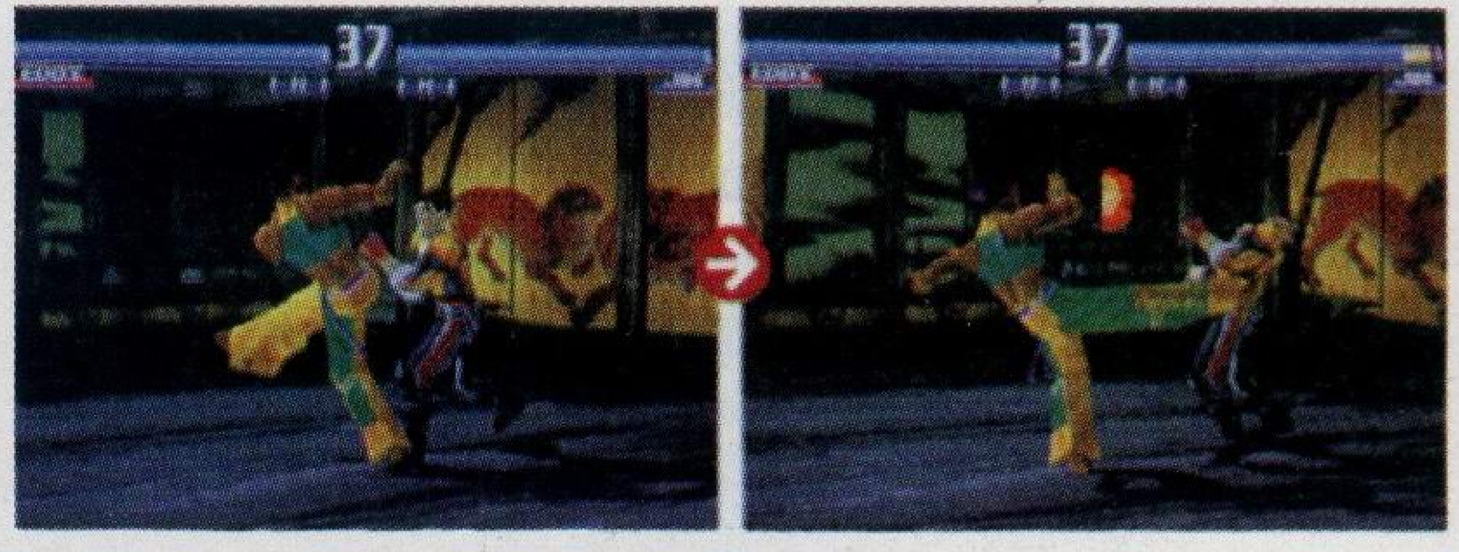
| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ワンツーパンチ | 1 2 |
| コンビナソ・フラコン | ⇨2 1 4 |
| デコーパソ | ⇖4 |
| デコーパソ～逆立ち | ⇖4⇦4 |
| トロッカ・エ・ビィアオ～座り | 3 4 |
| トロッカ・エ・ビィアオ～逆立ち | 3 4⬅ |
| トロッカ・エ・ビィアオ・バイア | 3 4中4 4 |
| カベイリンニャ | ⇨➡3+4 |
| レヴェルサオ～ジンガ | 4 3 |
| アウ・バチゥド | ⇨4 |
| アウ・バチゥド～逆立ち | ⇨4⬅ |
| アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ビィアオ | ⇨4 3+4 |
| ハスティラ・エ・シバタ | ⇖3 3 |
| バイア | ⇖3 4 |
| バイア～逆立ち | ⇖3 4⬅ |
| コンビナソ・バイア | ⇖3 4 4 |
| コンビナソ・バイア～逆立ち | ⇖3 4 4⬅ |
| バイア・サベサダス | ⇖3 4 1+2 |
| バイア～マカコ・エンペ | ⇖3☆4 |
| シャバ・ジラトリャ | ⇧or⇙4 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| マカコ・エンペ | ⇦4 |
| マカコ・エンペ～ハスティラ・エ・シバタ | ⇦4 3 3 |
| コンビナソ・マカコ・エンペ | ⇦4 4 3+4 |
| プランタール | ⇨1+2 |
| フマーサ | ⇖3+4 |
| シャパ・バイシャ | ⇙4 |
| マカコ・デ・ラド | 4 |
| マカコ・デ・ラド～プランタール | 3+4⬅ |
| スイ・シジュ | ⇧or⇙3+4 |
| スイ・シジュ～座り | ⇧or⇙3+4後⇖or⇩ |
| ベンリン | ⇦3 |
| ベンリン・プラダ | ⇨➡3 |
| ベンリン・プラダ～座り | ⇨➡3⬇ |
| ベンリン・プラダ～逆立ち | ⇨➡3⬅ |
| レヴェルサオ・ジラトリャ | 4 3⇧4 |
| ビリバ | ⇙3+4 |
| ビリバキャンセル | ⇙3+4⬇ |
| ガファンヨト～逆立ち | ⇙3 |
| ガファンヨト～座り | ⇙3⬇or⬉ |
| コトヴェラダ | ⇙2 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 気合い溜め | 1+2+3+4 |
| サベサダス | 下蹲1+2 |
| ドゥプロ | 下蹲or站立途中3+4 |
| ドゥプロ～座り | 下蹲or站立途中3+4⬇ |
| 座り～サベサダス | 座り中1+2 |
| トゥファオン | 座り中4 3 |
| アヴァランシ | 座り中3+4 |
| トロッカ・エ・アタカール | 座り中3 4 |
| メロジーア | 接近1+3 |
| ペスコッソ・アチラール | 接近2+4 |
| ヴィラール | 接近⇦⇖⇩⇙➡1+2 |
| アーウマ・アチラール | 对手左侧1+3or2+4 |
| チーグリ・スピン | 对手右侧1+3or2+4 |
| ペスコッソ・グロ | 从对手后面接近1+3or2+4 |
| 背中向きからの投げ掴み | 背向对手1+3or2+4 |
| ジンガ | 1+2 |
| ジンガ | ⇩1+2 |
| 逆立ち | ⇨1+2 |







# 艾 迪



## 监狱复仇鬼

艾迪家族是巴西有名的资本家。为了继承父亲的事业，他学习帝王学，是一名优秀的学生。他的勤奋和诚实的性格，在整个街道都受到大家的好评。

在艾迪19岁的那一年，一天他放学回家，看见父亲满身是血，奄奄一息，父亲告诉他，一个组织正在追杀他。父亲一直想消灭一个侵蚀整个国家的毒品跨国集团组织。他已经掌握了可以揭发组织的情报，就在这时父亲遭到了袭击。父亲临死前告诉他，"现在不是战斗的时候。你先以杀父之罪进入监狱等待时机。"

他从一名优秀的学生一下子变成一个罪犯进入监狱服刑。监狱的生活如地狱一般。他每天在狱中流泪，痛恨夺去父亲生命的组织。

监狱内发生了暴动。艾迪发现了一件奇怪的事。他被一位老人的力量深深地吸引了。于是他便接近老人并向他请教。老人告诉他此技称作"カポエラ"。为了获得这种力量，他开始跟着老人修行。

这一年艾迪27岁，他已在监狱里度过了8年的岁月。他修炼得道的"カポエラ"也成为他为父亲报仇的武器。

在走出监狱的街上，他听说了有关铁拳大赛和三岛财阀的一些情况。艾迪想利用三岛财阀获得更强大的力量，为父亲报仇。于是他决定参加大赛。

**档案**

国籍：巴西　格斗类型：カポエラ　年龄：27岁　身高：188cm　体重：75kg　血型：B型　职业：无　爱好：帝王学　喜欢的事物：权力　讨厌的事物：无权力

# THE KING OF FIGHTERS '97

# 97'搏击王

SNK

### 方向键操作

本作的方向键操作继承了 KOF '96 的设计。在 KOF '96 中取消的"饿狼"角色的蹲步行走，本作依然未予增加。

上：垂直跳跃
下：下蹲
右：前进
左：后退、站立防守
前斜上：向前跳跃
后斜上：向后跳跃
后斜下：下蹲防守

### 键钮键作

KOF '96搏击王系列游戏的传统操作方法。

A 键：弱拳
B 键：弱腿
C 键：强拳
D 键：强腿

键操作与过去的作品基本没有不同，只是增加了一些同时按键法，可以增加一些新的动作。

### 特殊操作

本作没有增加特殊操作。但保留了 KOF '94 到 KOF '96 的各种特殊操作。下面让我们来回顾一下这些特殊操作。

### 积累能量

此操作在 KOF '94 中曾经出现过。同时按 A、B、C 键就可以积累能量，它有许多价值。

此操作在本作中肯定会保留下来。

### 狠打攻击

从 KOF '94 开始就一直保留的狠打攻击。

与通常技相比，其特征是判断力强，能将对手打倒在地。前几作中都是同时按 C、D 键，估计在 KOF '97 中也是相同的操作，效果可能也是相同的。

### 挑衅

运用此技可以减少对手的能量值。

据设计人员说，此作中挑衅可能会更加嚣张。

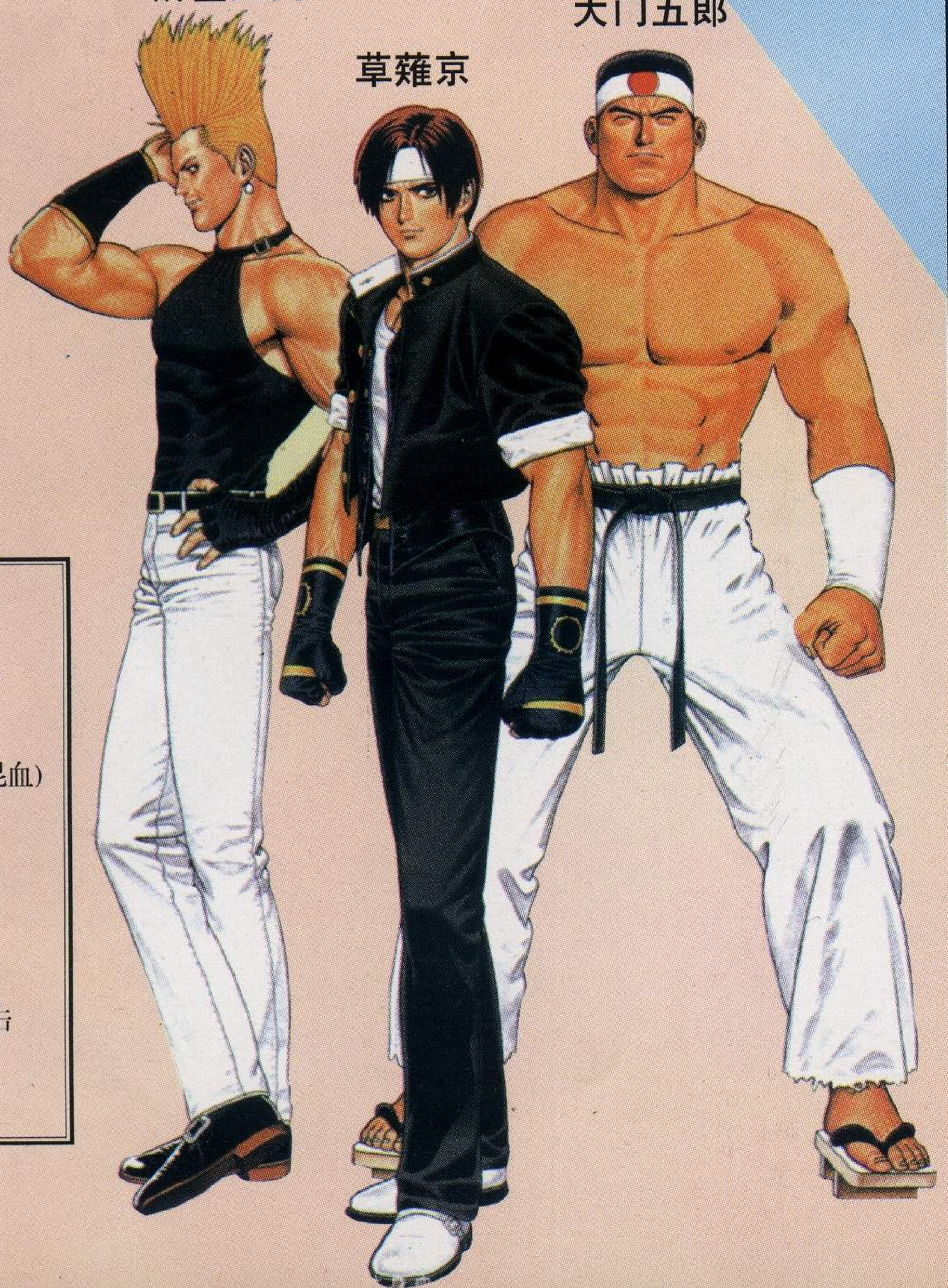
### 躲避 / 紧急回避

KOF '94 和 KOF '95 中是躲避，KOF '96 中变成了紧急回避。

躲避攻击行动可能是 KOF 系列最大的一个特征。

KOF '97 中一定也会保留此特殊操作，具体的什么名字还不明确。也可能会象饿狼系列一样，可以进行直线移动。

## 主人公组




### 二阶堂红丸

格斗技：射击
出生日：6 月 6 日
年龄：21 岁
出生地：日本（日美混血）
血型：O 型
身高：180cm
体重：70kg
爱好：标新立异
喜欢的食物：生鱼片
擅长的运动：碟靶射击
重要的物品：自身
讨厌的事情：寓宅

### 草薙京

格斗技：草薙流古武术＋我流拳法
出生日：12 月 12 日
年龄：20 岁
出生地：日本
血型：B 型（RH 阴性）
身高：181cm
体重：75kg
爱好：写诗
喜欢的食物：烤鱼
擅长的运动：冰球
重要的物品：单车和女孩（由纪）
讨厌的事情：努力

### 大门五郎

格斗技：柔道＋我流格斗术
出生日：5 月 5 日
年龄：29 岁
出生地：日本
血型：A 型
身高：204cm
体重：138kg
爱好：走进大自然
喜欢的食物：小笼荞面
擅长的运动：柔道
重要的物品：木屐
讨厌的事物：精密机械

## 小组设计

从KOF '95开始就可以进行小组设计。可以不受固定小组的限制，自由选择人物组成一个小组。

特别是在26个人物中，八神庵和两个新增加的人物似乎是专为小组组合准备的。八神庵和草薙京可以编在同一小组中。

也许还会出现一些意外的组合，就象KOF '96 CD版的三种神器小组一样。

如果把草薙京和泰利、坂崎良组成"真·主人公"小组，一定会很有意思。

## 能量值

积累能量值有很多作用。例如，提高攻击力，使用超必杀技等。

能量值系统一定会保留，不过可能多少会有些变化。

例如，像"Real Bout 饿狼传说 SPECIAL"把能量值分为几个级别，或者是通过储存能量值为储存超必杀技。

## 中止防守

在防守对手的攻击时，可以中止防守进行下一个动作。

在KOF '94中，连续5次以上防守时，可以中止防守而使用必杀技。

在KOF '95中，能量值达到一定水平时，可以中止防守而使用必杀技。

在KOF '96中，能量值达到一定水平时，只有在紧急回避时可以中止防守。

在KOF '97中可能会使用KOF '95的设计。因为KOF '94几乎没有对应的画面，而KOF '96由于没有反击动作，所以缺少快感。

不过，如果完全按照KOF '95的设计，可能会因为力量过强而破坏游戏的平衡，所以可能会象"饿狼传说"一样，一个人物只能使用一次中止防守及其对应必杀技，而能量值则被消耗。

## 援助攻击

在面临绝路时，小组成员可以来帮忙进行援助攻击。

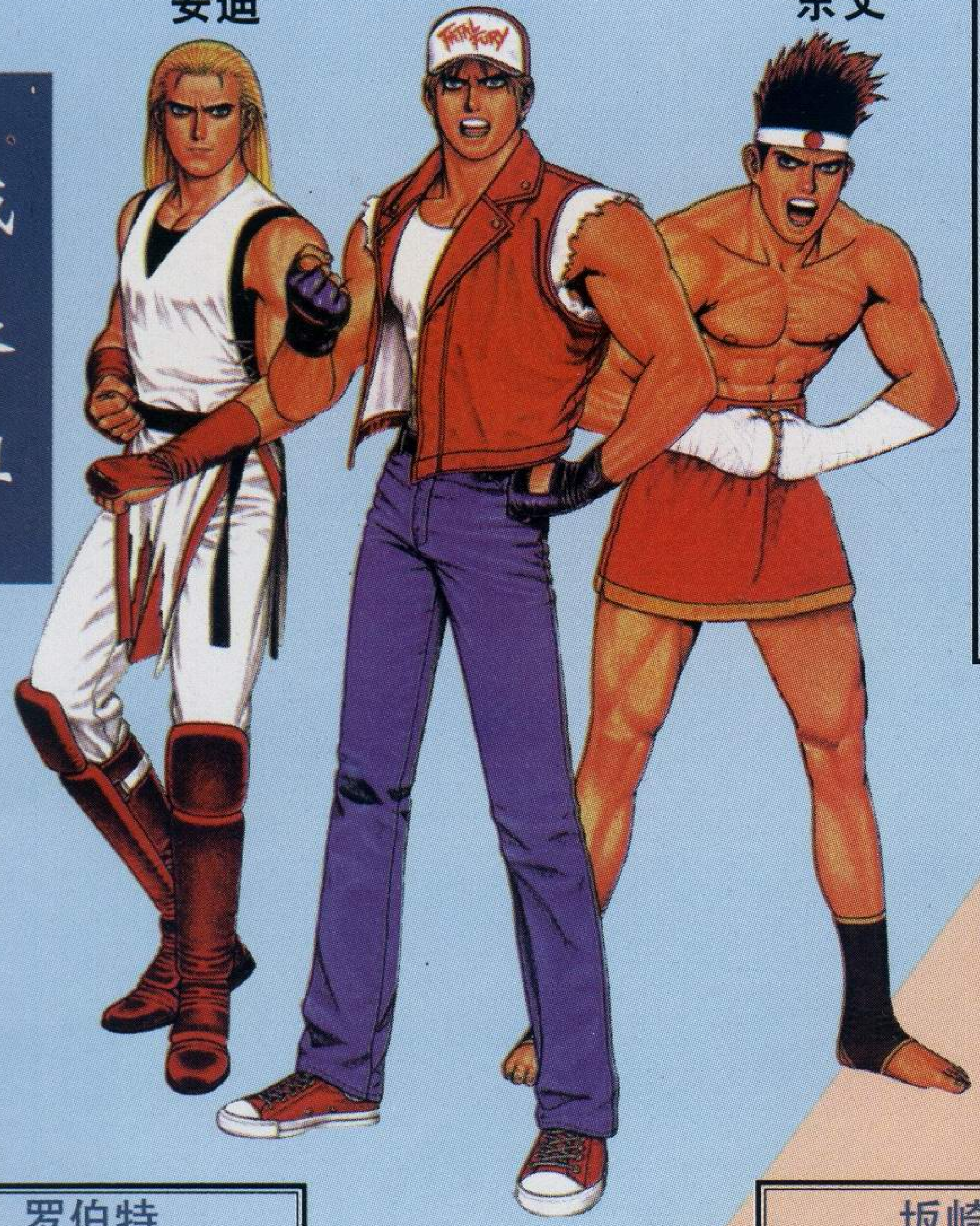
在KOF '95中只有特定人物有此属性，而KOF '96中全部人物都增加了此属性。

援助攻击可能完全继承KOF '96的设计。

但是，如果做一个大胆的预想，有可能象"风云默示录"一样，援助攻击时可以使用援助伙伴的技能。

## 饿狼组

安迪　泰利　东丈



### 泰利

格斗技：武术
出生日：3月15日
年龄：24岁
出生地：美国
血型：O型
身高：182cm
体重：77kg
爱好：电子游戏
喜欢的食物：快餐
擅长的运动：篮球
重要的物品：手套
讨厌的事情：蛞蝓

### 东丈

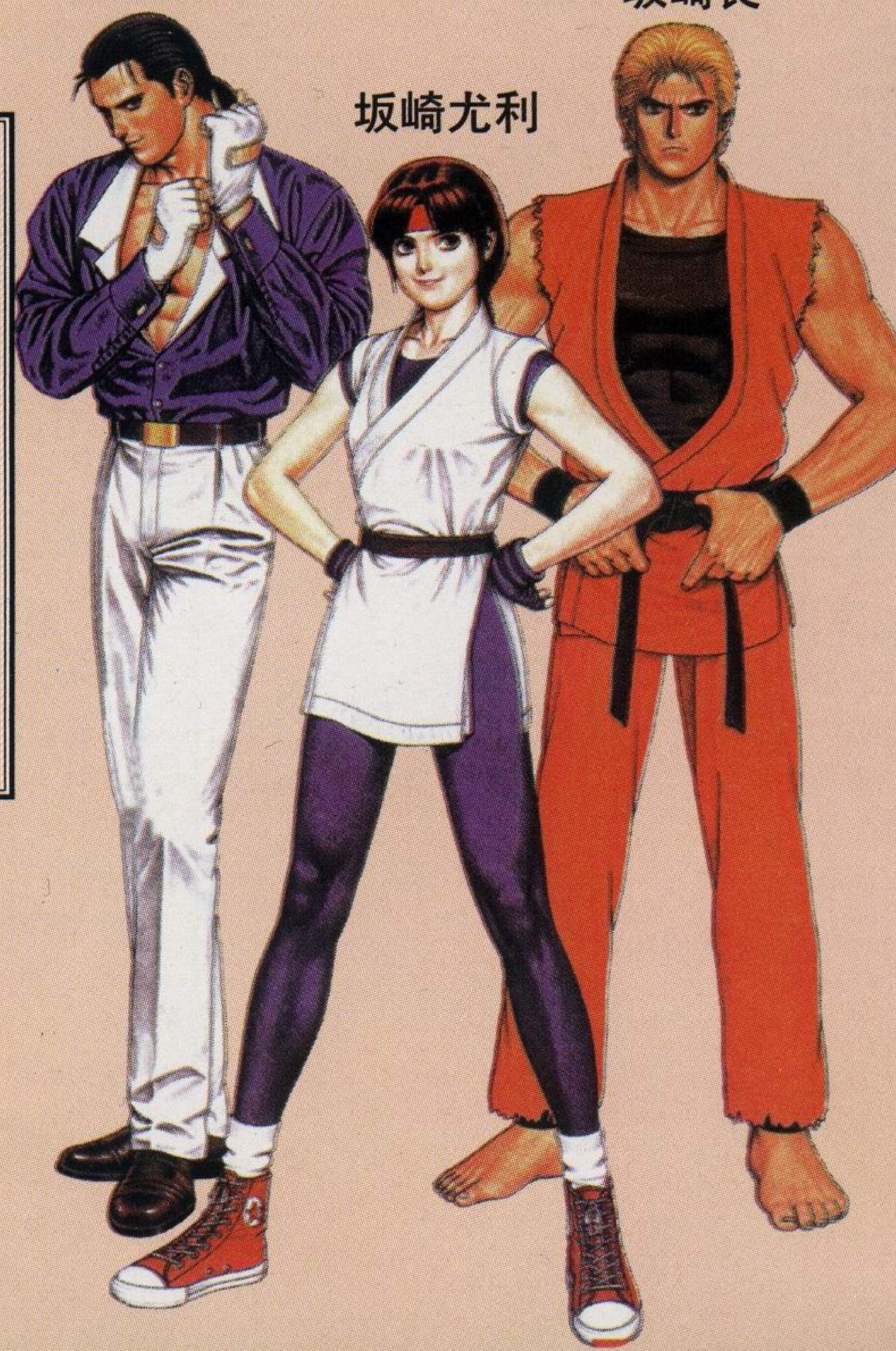
格斗技：泰国拳
出生日：3月29日
年龄：23岁
出生地：日本
血型：AB型
身高：180cm
体重：72kg
爱好：吵架
喜欢的食物：干炸鳄鱼肉
擅长的运动：格斗技
重要的物品：包斗巾
讨厌的事情：学校

### 安迪

格斗技：骨法
出生日：8月16日
年龄：23岁
出生地：美国
血型：A型
身高：171cm
体重：69kg
爱好：修行
喜欢的食品：纳豆细面条
擅长的运动：短跑
重要的物品：修行时代的照片（与师傅不知火半藏一起照的相片）
讨厌的事：狗

## 龙虎组

罗伯特　坂崎尤利　坂崎良



### 罗伯特

格斗技：极限流空手
出生日：12月25日
年龄：24岁
出生地：意大利
血型：AB型
身高：180cm
体重：85kg
爱好：收藏车
喜欢的食物：生鱼片
擅长的运动：摩托比赛
重要的物品：藏车
讨厌的事情：火葱

### 坂崎良

格斗技：极限流空手
出生日：8月2日
年龄：24岁
出生地：日本
血型：O型
身高：179cm
体重：68kg
爱好：周日大工
喜欢的食物：饼、纳豆
擅长的运动：相扑
重要的物品：摩托车和马
讨厌的事情：多脚虫

### 坂崎尤利

格斗技：极限流空手
出生日：12月7日
年龄：20岁
出生地：日本
血型：A型
身高：168cm
体重：50kg
三围：B82、W56、H80
爱好：卡拉OK
喜欢的食品：甜味咖喱
擅长的运动：垒球
重要的物品：耳环
讨厌的事情：章鱼

## 怒组




### 克拉克

格斗技：武术+暗杀术
出生日：5月7日
年龄：34岁
出生地：美国
血型：A型
身高：187cm
体重：99kg
爱好：收藏枪
喜欢的食物：燕麦片
擅长的运动：摔跤
重要的物品：墨镜
讨厌的事情：蛞蝓

### 拉尔夫

格斗技：武术+暗杀术
出生日：8月25日
年龄：39岁
出生地：美国
血型：A型
身高：188cm
体重：100kg
爱好：收藏刀具
喜欢的食物：口香糖
擅长的运动：棒球
重要的物品：总统授予的勋章
讨厌的东西：蛇

### 利昂娜

格斗技：武术+暗杀术
出生日：1月10日
年龄：18岁
出生地：不明
血型：B型
身高：173cm
体重：56kg
三围：B84、W57、H85
爱好：无
喜欢的食物：野菜
擅长的运动：无
重要的物品：无
讨厌的事情：血

### 陈国汉

格斗技：力量攻击
出生日：10月21日
年龄：39岁
出生地：韩国
血型：B型
身高：227cm
体重：203kg
爱好：毁坏物品
喜欢的食物：烧羊丸
擅长的运动：乒乓球
重要的物品：铁球
讨厌的事情：蜈蚣

## 金家藩组




### 金家藩

格斗技：跆拳道
出生日：12月21日
年龄：30岁
出生地：韩国
血型：A型
身高：176cm
体重：78kg
爱好：卡拉OK
喜欢的食物：烧肉
擅长的运动：体操
重要的物品：2个儿子
讨厌的事物：恶

### 蔡宝奇

格斗技：利用身轻和两手的爪子做武器
出生日：10月25日
年龄：36岁
出生地：韩国
血型：B型
身高：153cm
体重：44kg
爱好：雕刻物品
喜欢的食物：螃蟹
擅长的运动：新体操
重要的物品：爪子
讨厌的事情：鬼芋

## 椎拳崇组

### 镇元斋

格斗技：中国拳法全般
(主要是醉拳的使用)
出生日：4月27日
年龄：89岁
出生地：中国
血型：A型
身高：164cm
体重：53kg
爱好：麻将
喜欢的食物：酒
擅长的运动：散步或跳绳
重要的东西：酒
讨厌的东西：熊猫

### 椎拳崇

格斗技：超能力+中国拳法
出生日：9月23日
年龄：19岁
出生地：中国
血型：B型
身高：172cm
体重：61kg
爱好：漫画鉴赏
喜欢的食物：肉包子
擅长的运动：足球
重要的东西：演员的影集
讨厌的东西：修行




### 麻宫雅典娜

格斗技：超能力+中国拳法
出生日：3月14日
年龄：18岁
出生地：日本
血型：B型
身高：163cm
体重：49kg
三围：B83、W57、H82
爱好：星占卜
喜欢的食物：草霉饼
擅长的运动：长曲棍球
重要的东西：茶具
讨厌的东西：击球员

## 新女性格斗家组




### 神乐

格斗技：神乐流古武术
出生日：6月26日
年龄：22岁
出生地：日本
血型：AB型
身高：169cm
体重：52kg
三围：B85、W57、H84
爱好：睡觉、自行车赛
喜欢的食物：辣味食品
擅长的运动：骑自行车比赛
重要的东西：文鸟
讨厌的事：天理

### KING

格斗技：泰国拳
出生日：4月8日
年龄：24岁
出生地：法国
血型：A型
身高：175cm
体重：58kg
三围：B86、W56、H85
爱好：收藏酒杯
喜欢的食物：野菜
擅长的运动：台球
重要的东西：美貌
讨厌的事：士兵

### 不知火舞

格斗技：忍术
出生日：1月1日
年龄：21岁
出生地：日本
血型：B型
身高：164cm
体重：50kg
三围：B85、W54、H90
爱好：做菜
喜欢的食物：大杂烩
擅长的运动：板球
重要的东西：奶奶的簪
讨厌的东西：蜘蛛

'97特别组

山崎龙二

比利

玛丽



### 山崎龙二

格斗技：我流喧哗空手
出生日：8 月 8 日
年龄：33 岁
出生地：日本
血型：A 型
身高：192cm
体重：96kg
爱好：收藏刀子
擅长的运动：无
喜欢的食物：马刺
重要的事：与自己利益有关的一切事情
讨厌的东西：劳动

### 比利

格斗技：棒术
出生日：12 月 25 日
年龄：30 岁
出生地：英国
血型：B 型
身高：179cm
体重：77kg
爱好：洗澡
擅长的运动：跳高
喜欢的食物：蛋料理
重要的东西：妹妹
讨厌的东西：命令

### 玛丽

格斗技：徒手自卫术
出生日：2 月 4 日
年龄：23 岁
出生地：美国
血型：AB 型
身高：168cm
体重：49kg
三围：B86、W54、H85
爱好：骑自行车
擅长的运动：棒球
喜欢的食物：牛肉
重要的东西：革麻将牌
讨厌的东西：猫

### 八神庵

格斗技：八神流古武术＋本能
出生日：3 月 25 日
年龄：20 岁
出生地：日本
血型：O 型
身高：182cm
体重：76kg
爱好：跳跃
擅长的运动：全部
喜欢的食物：肉
重要的东西：链条
讨厌的东西：暴力

八神庵





矢吹真吾

七枷社

克里丝

谢尔美



七枷社组

## 电子游戏新攻略

# 天 外 魔 境

杨 晋　　主编

北京科学技术出版社

**图书在版编目（CIP）数据**

电子游戏新攻略：天外魔境/杨晋主编.—北京：北京科学技术出版社，1997.8

ISBN 7—5304—2003—8/Z·910

Ⅰ.电… Ⅱ.杨… Ⅲ.游戏卡—基本知识 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字（97）第14728号

北京科学技术出版社出版

（北京西直门南大街16号）

邮政编码：100035

各地新华书店经销

北京金羊图文设计事务所图文制作

1201工厂印刷

*

787×1092 16开本 9印张 202千字

1997年8月第一版 1997年8月第一次印刷

印数：1—35000册

**定价：16.80元**

（凡购买北京科学技术出版社的图书，如有缺页、倒页、错页，本社发行科负责调换）

**提 要**

本书是"电子游戏新攻略"系列丛书的第五卷。

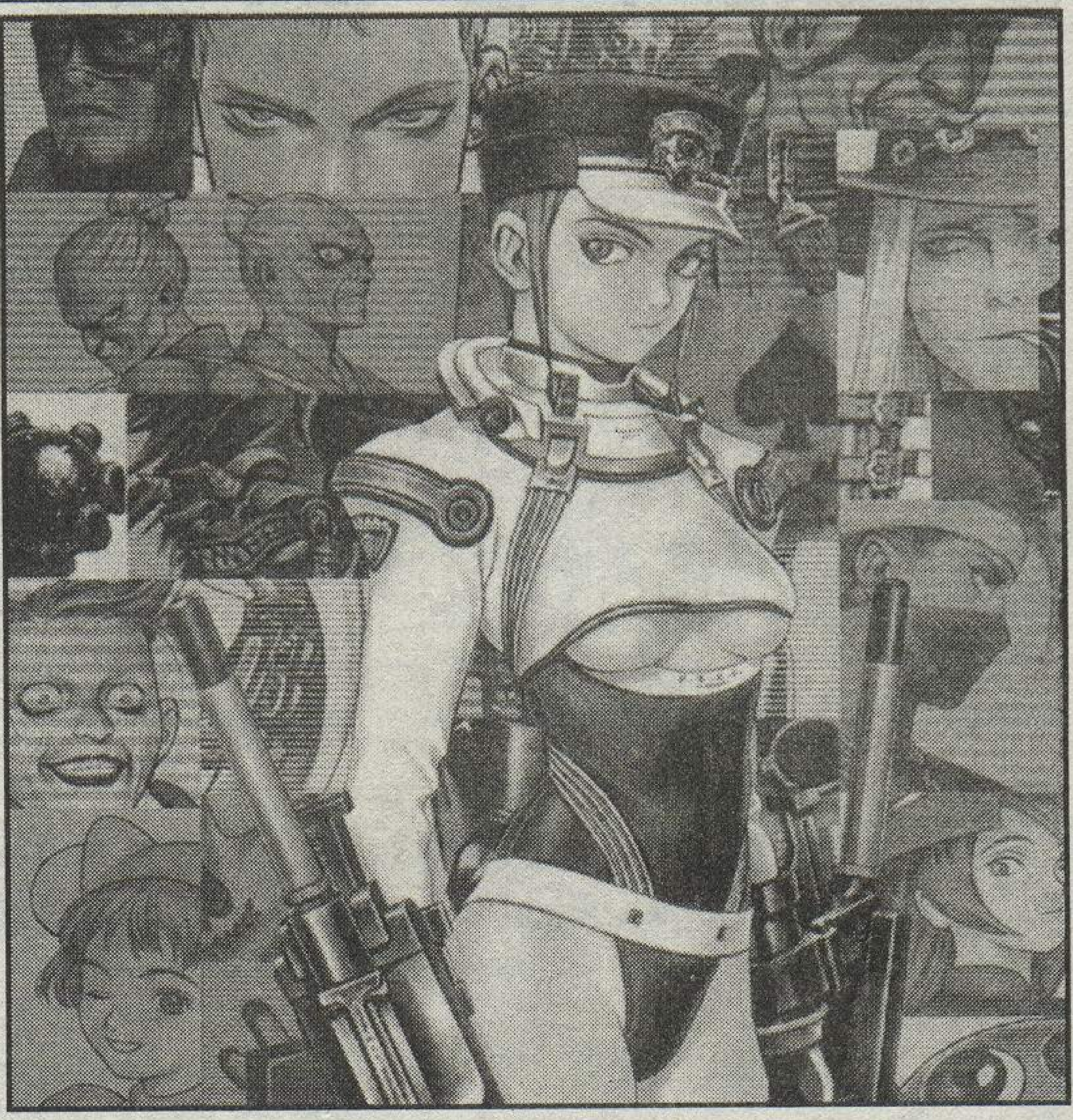
RPG 类攻略首选的是"天外魔境——第四启示录"和"最终幻想Ⅶ"(续)，以及"不可思议的迷宫2——外乡人希伦"。FGT 类选编了"武士之刃"、"豪血寺一族3"和"TOBAL 2"的详细攻略；SNK 的招牌作"97'搏击王"预计将在年末发售，为满足玩家们，先将其中人物一一道出，再加上"铁拳3"的简述，想是不多余。本系列丛书已有一岁，已给玩家编了攻略近百，仍有读者"挑口"，经编委们反复商量，只能学着人家，选点"秘技"端上桌，也算是餐前小食餐后上吧。最后一道"鲜果拼盆"大了一点，共选了"最终幻想战略篇"、"前线任务——抉择"等二十款新游戏。




# 目 录

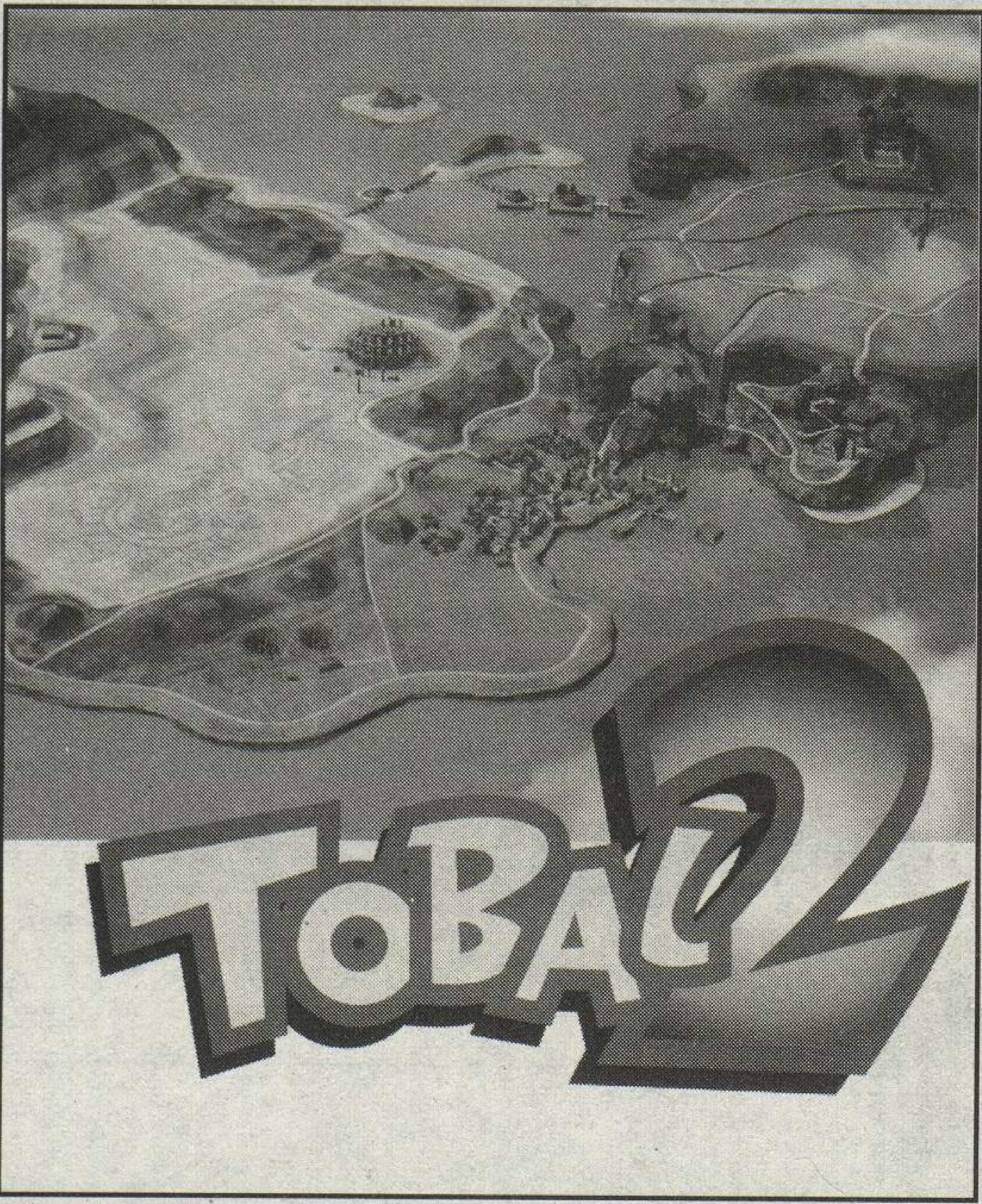
NEW GAME

最终幻想战略篇 1
街霸 EX plus a 4
绿色骑士物语 5
刀光剑影 6
PANZER PANDIST 7
前线任务——抉择 9
喜欢你 13
蓝色开拓者 14
音乐学校 14
NIGHTRUTH 15
冒险活剧 MONO MONO 15
三个鬼侏儒 16
迷你四驱超级工厂 16
K-1 空手道传奇 96' 大赛 17
黑衣猎人～下 妖魔森林 18
罪恶风波 18
战术斗士 19
少女影展 19
雷鸣部队Ⅴ 20
空战设计 20
豪血寺一族3 22



武士之刃 36

TOBAL 2 49




最终幻想VII（续） 77




天外魔境—第四启示录 59



不可思议的迷宫2—外乡人希伦 103



大技林 121

铁拳 3 彩页

97' 搏击王 彩页

| 机种： | | | |
|---|---|---|---|
| ARC | 街机 | SS | 世嘉土星 |
| NEO · GEO | SNK | PS | 索尼 |
| SFC | 超级任天堂 | PC | 个人电脑 |

| 游戏类型： | | | |
|---|---|---|---|
| SLG | 模拟类 | ACT | 动作类 |
| RPG | 角色扮演类 | SHT | 射击类 |
| FGT | 格斗类 | ADV | 冒险类 |
| RAC | 赛车类 | SPG | 体育类 |

# 最终幻想战略篇

揭示未知魔法及其活用法

PS | 出品：SQUARE　发售日：1997年6月20日



# FINAL FANTASY TACTICS™

## 使用魔法和数学的算术士

具体的计算方法是先选择敌人等各种人物的参数(例如身高、体重等)做为计算对象。之后,在使用白、黑魔法时附加质数,或3的倍数等适当条件,对于作为计算对象的数值和适用条件的数值相同的人物,就可使用施加了算数的魔法。虽然,有时好不容易算出结果的魔法,使用时会被敌人躲开。但算术士的魅力,在于原来射程达不到的魔法,经计算后会达到射程去消灭敌人。





**人物介绍：算术士**

算术士就是在自己所使用的魔法（黑、白魔法等）中加入数学，使之成为威力大于原来魔法的人

## 算术士的计算过程

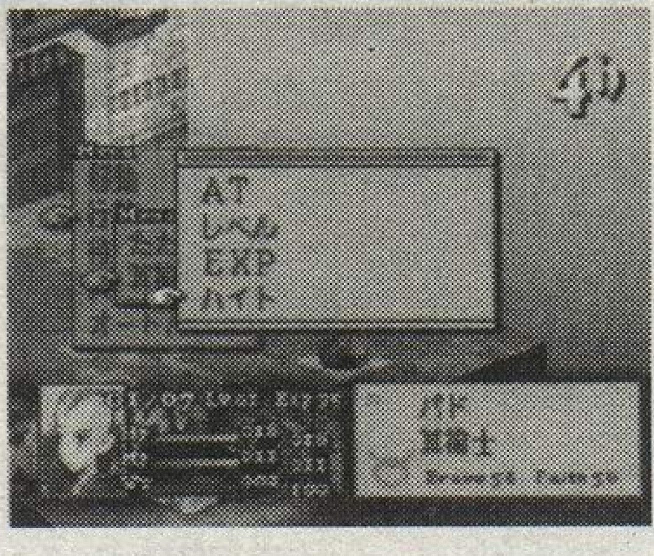
### (1) 确认"对象"，选择"算术"

确认要施加魔法对象的身份（等级）后，从菜单中选择"算术"。注意，要是估计不好对象的等级，魔法就会落空。



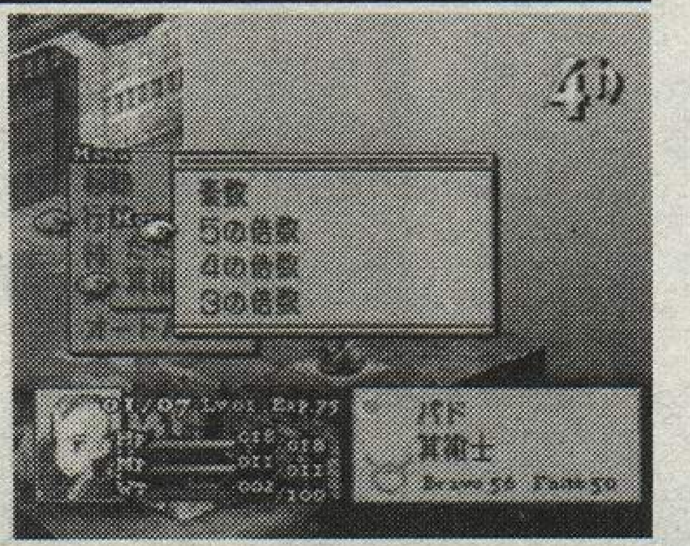

### (2) 选择计算对象

选择各种人物的某一个参数作为计算对象。其选项随着算术士等级和经验值的增加而增多。图片上是AT、等级、EXP、高度4种，但或许还有许多选项。



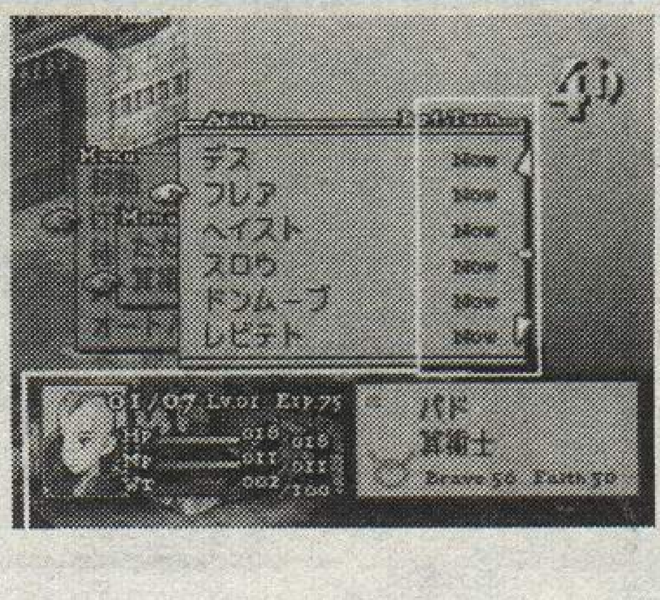

### (3) 选择相应数值的计算

选择决定了的对象的计算式。计算式会随着算术师的经验值增加而增多。当然，5的倍数要比2的倍数所覆盖的面积要广，也便于使用。



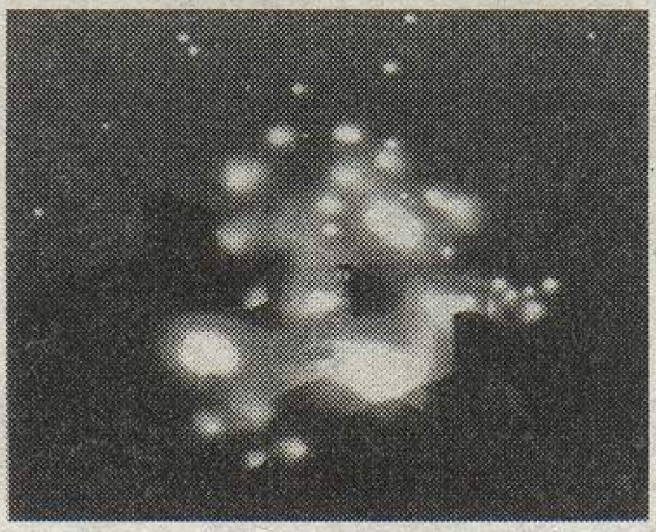

### (4) 选择使用魔法

选择了计算公式后就开始选择发动的魔法。攻击类的黑魔法和防御、恢复的白魔法都可以使用。也要留意魔法发动时间 (TURN) 的选项中的NOW选项。



## (5) 算完后就发动魔法

算后就可对对象使用魔法。因为，魔法威力大，无论多远，只要计算正确，魔力就可达到。所以，对远距离处和位于高处的敌人都可进行有效的攻击。





**时魔法师**

是操纵时空的魔法师，在极重视时间概念的FFT(即本游戏)中，是极具战斗力的人物。这次因使用强力的反射和流星魔法，受到人们的注意。

# 反射与魔法战术

## 1、基本概念

在FF系列游戏中，反射魔法的概念是通过被施魔法者，把魔法返弹回使用魔法者。

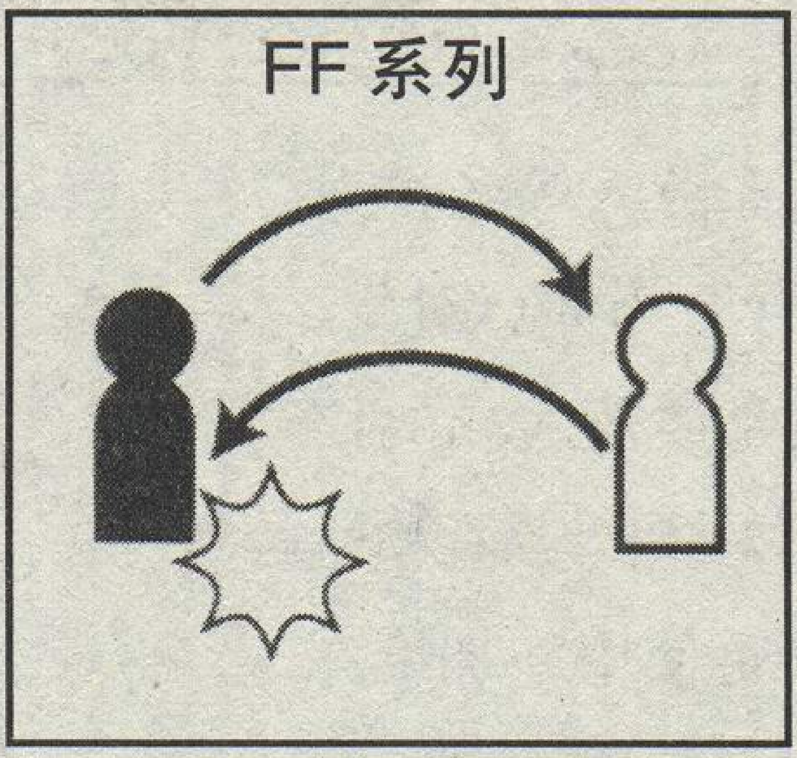
与此相对FFT中的反射魔法，不仅有FF系列游戏中的特点，而且还可以改变魔法的反弹方向。向图中所示，魔法从中间者传到下一个人。用反弹，倒不如用传递更让人容易理解。这样在不可思议的地方可使用魔法。

**FFT 反射 3 大原则**

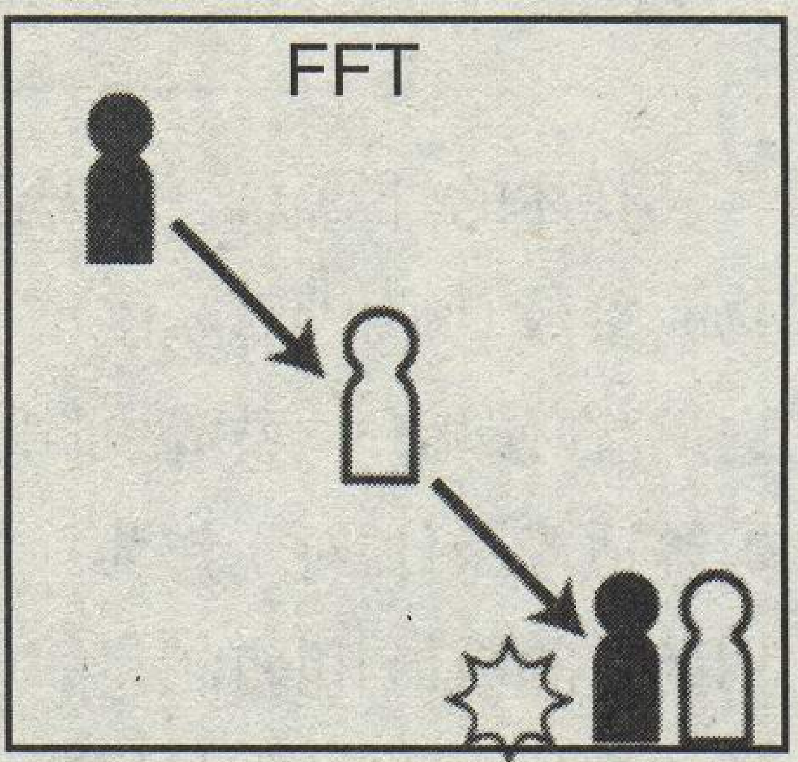
(1) 魔法有向后反射和直线反射两种传播方法。

(2) 没有高度差

(3) 反射点的人物是无条件的间接魔法使用者。




FF系列中，魔法反弹回施魔法的本人，也可以反弹给需要恢复的同伴

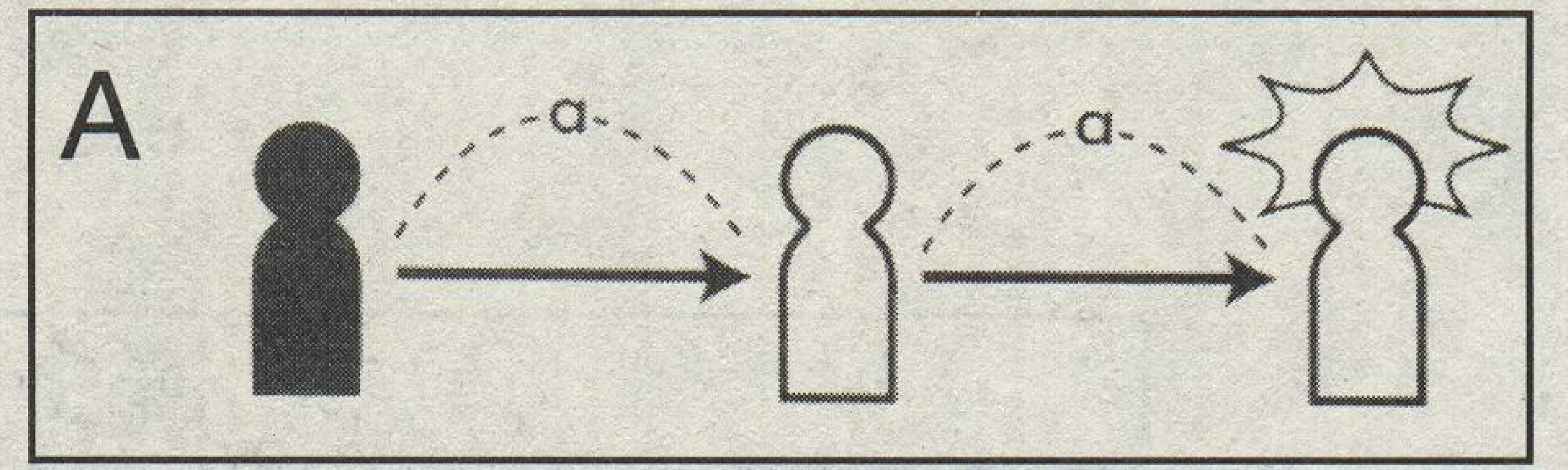


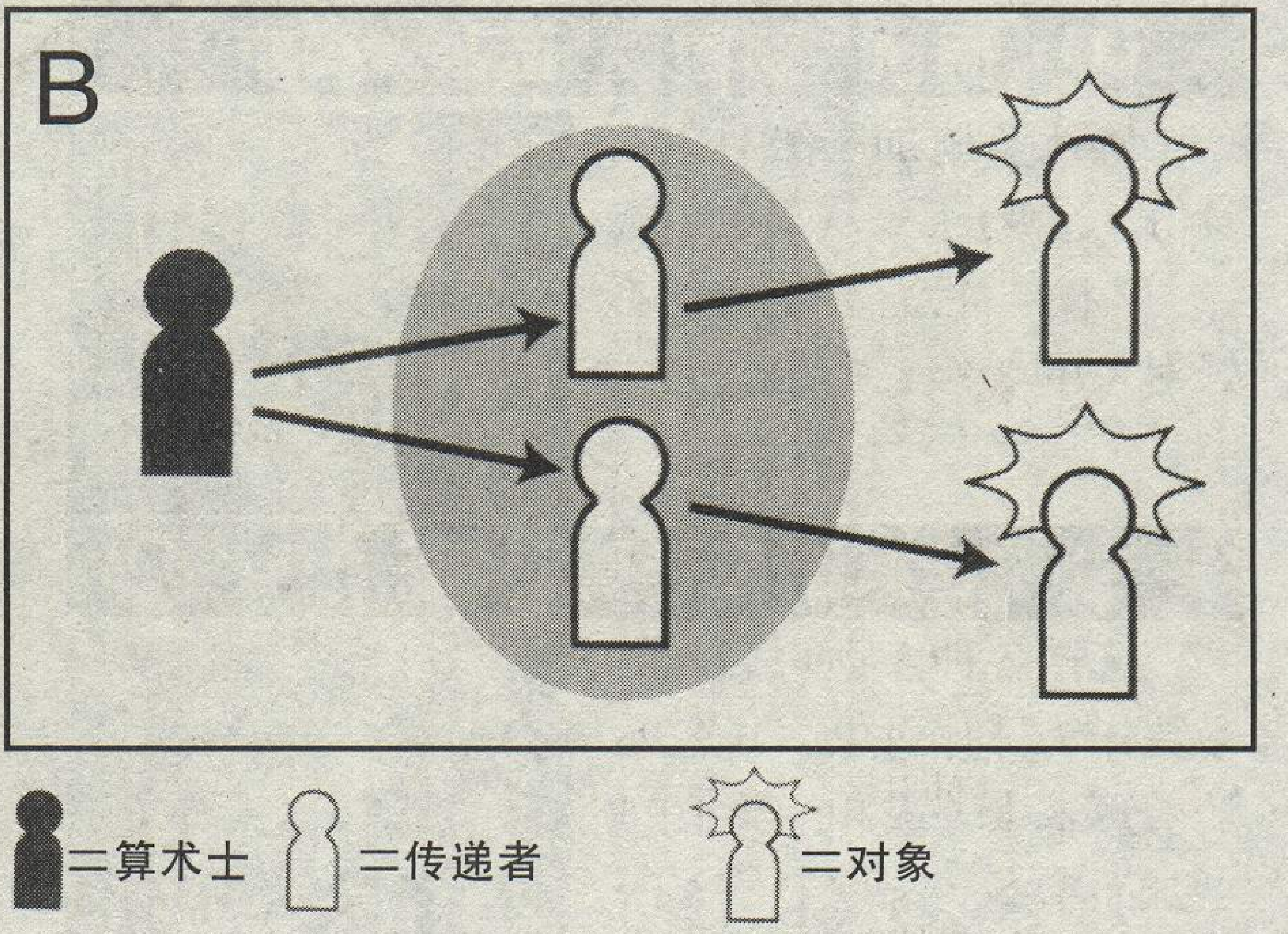

FFT中，魔法可通过中间人直打后面的目标。中间者可无条件地发动魔法。

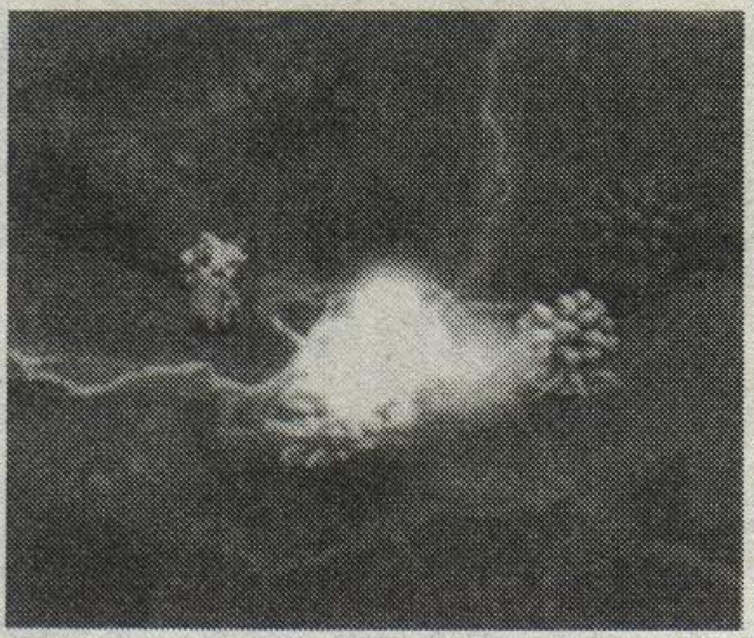
## 2、战术应用

从A图中可知，反弹反射魔法是在最初成为对象的人物之后，再直接传到与之相等的距离的人物处。即原来可达到A的距离射程的魔法，现在经过反射(传递)后可达到2A距离。魔法对在使用魔法和反射(传递)魔法二者的延长线上发挥作用。这样，本来在射程之外的敌人也会受到攻击。因为，这种情况没有高度差限制，所以，可以攻击到在通常攻击中攻击不到的敌人。

B图是说明，在魔法的有效范围内，如果有多数(二个或更多)的反射者(传递者)，那么，在他们各自的延长线上，魔法也会发生效力。



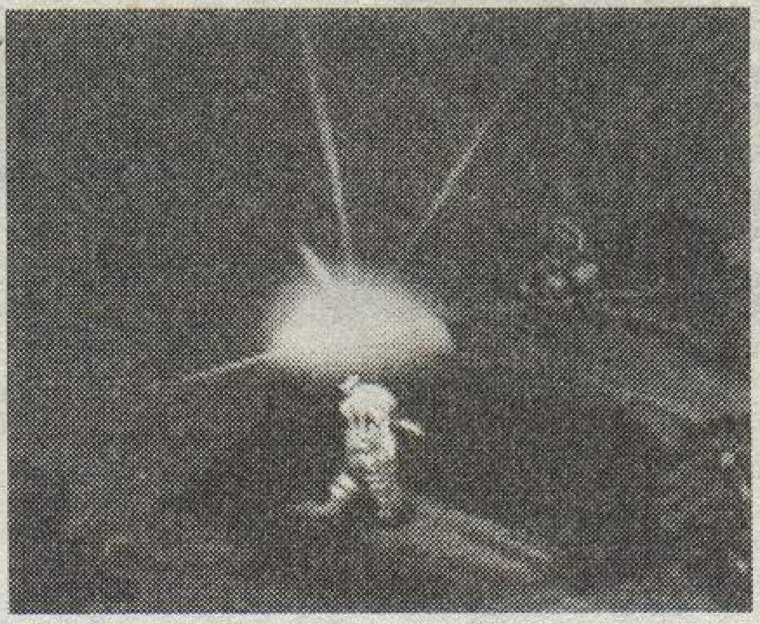





## 3、具体应用实例和失败例

前面对反射魔法的结构和应用战术进行了说明。但因为FF系列中没有这种最新用法，所以，比较难以理解。

那么，在此结合图片进行具体说明，在看到FFT中反射魔法是如何使用的同时，也介绍魔法向错误方向反射的失败例子。



### 成功例

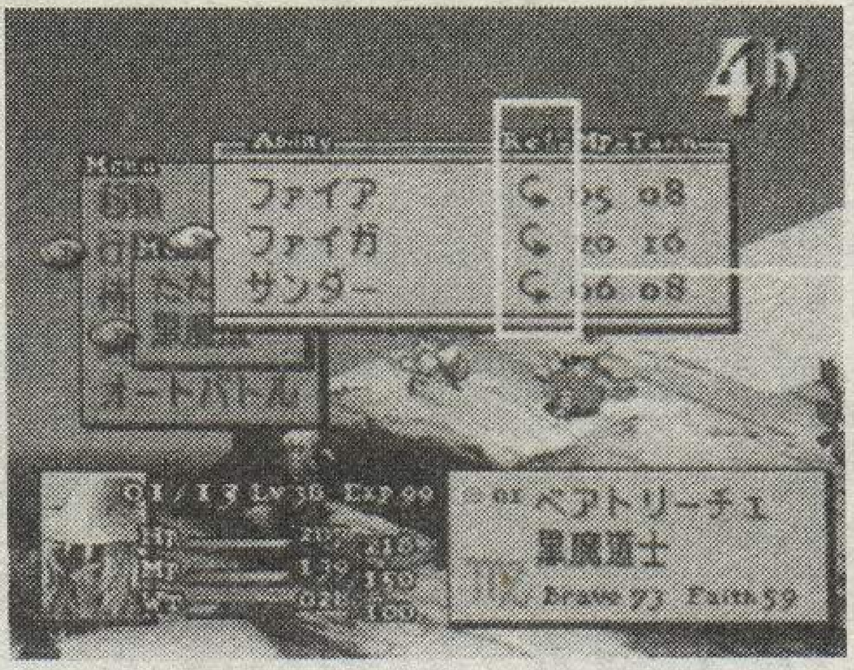
#### (1) 向中继者（传递者）施展反射魔法

念出咒语向对象施展魔法。反射魔法可不分敌我的进行传递，但施加给敌人后，敌人会自由行动，所以，作为魔法的中继点，要尽量选择同伴。




#### (2) 向中继者放魔法

向成为中继者的人员施展魔法。魔法的项目后面带有反射魔法符号（弧形箭头），这种魔法才有反射的可能。选择时，也要注意到达受魔法者的时间选择。要选择不具有反射能力的魔法，中继者就惨了。




#### (3) 放出后的魔法被反弹

图片上看令人难于理解，到中继者那的魔法再被弹开只是瞬间的事情。在魔法的有效范围内，如果处于反射状态下的人员有很多，那么就会按照各自的延长线不断反弹下去。



#### (4) 在本来射程以外的地方，魔法命中了

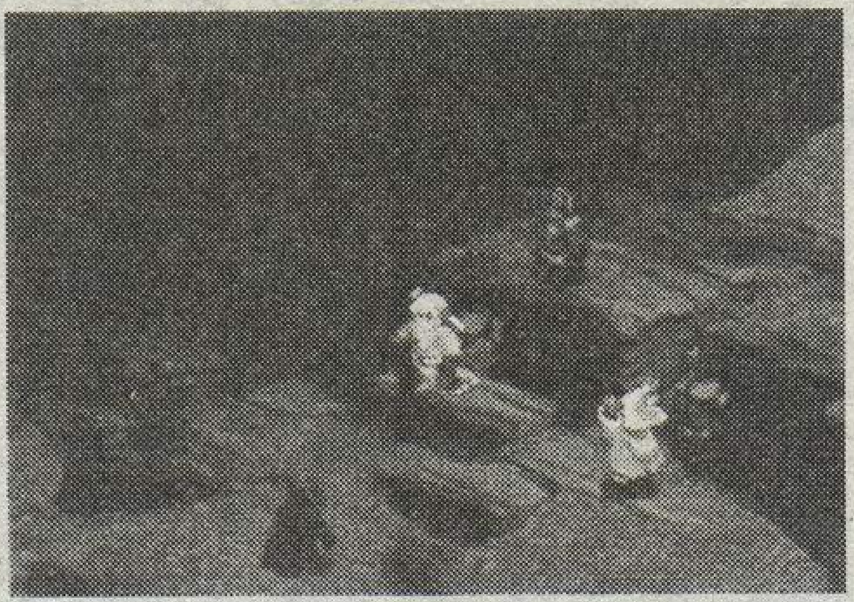
在通常攻击中绝对攻击不到的地方，用反射魔法可以很好地命中。可效果范围被限制在攻击一个小组传递上，击中目标也很困难。就这样能够成功地攻击到敌人，也是很令人高兴的事。敌人在射程之外受到攻击后，也会感到吃惊吧！



### 失败例

#### (1) 角度不同，反射点也不同

与成功例子相同的场景中，把黑魔法师放在不同的位置施加魔法。处于反射状态的人也和原来场景上的位置相同，可魔法反射后的目的地却发生了改变。



#### (2) 偏离目标，没有命中

反射后的魔法向错误的方向飞去，白白地浪费在没有敌人空地上。处于反射状态的中继者和发动魔法者之间的位置倾斜时，就无法预测魔法的到达地点。所以，这时使用反射魔法就比较困难。



## 参照：超出射程的武器——弓

象镜子一样，如果使用好反射魔法，就可使其射程是原来的两倍，这些大家都了解了吧。下面稍微介绍一下与延长射程类似的武器——弓的情况。不用说，弓箭是可以射到远处敌人的武器，其射程有限。可是，同样的弓箭，如果使用者登到高处就会延长它的射程。

要想有效地攻击敌人，就要把弓箭配置在高处。





# 街霸 EX plus α

PS | 出品：CAPCOM　发售日：1997 年 7 月

街霸 EX 是用 3D 技术制作的格斗游戏。在这里可体验来自 3D 所带来的乐趣。

## 3D 带来的乐趣

在本游戏中，出现了许多不同的人物。他们都保持着以往游戏的魅力。

游戏开发出特殊的连续攻击。可在上段、中段、下段进行进攻和防守。3D 把对战游戏提到了新的高度。



用方向键和攻击键使出的特技。注意攻击大部分敌人时要攻击它的中路



本游戏中使用跳起攻击也会有很大效果



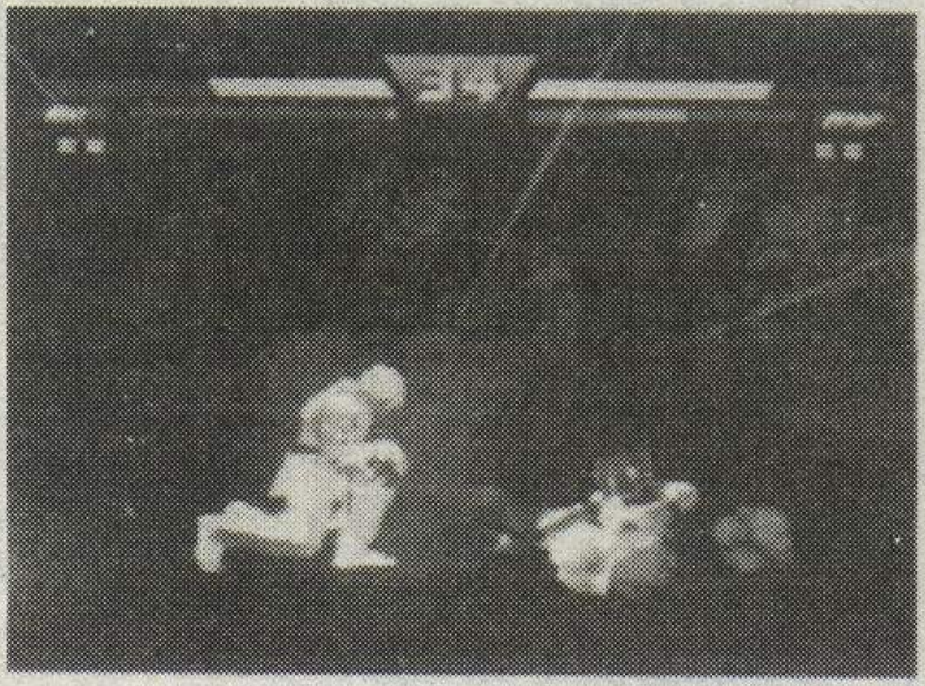
本游戏首创可抵消攻击的连续攻击动作



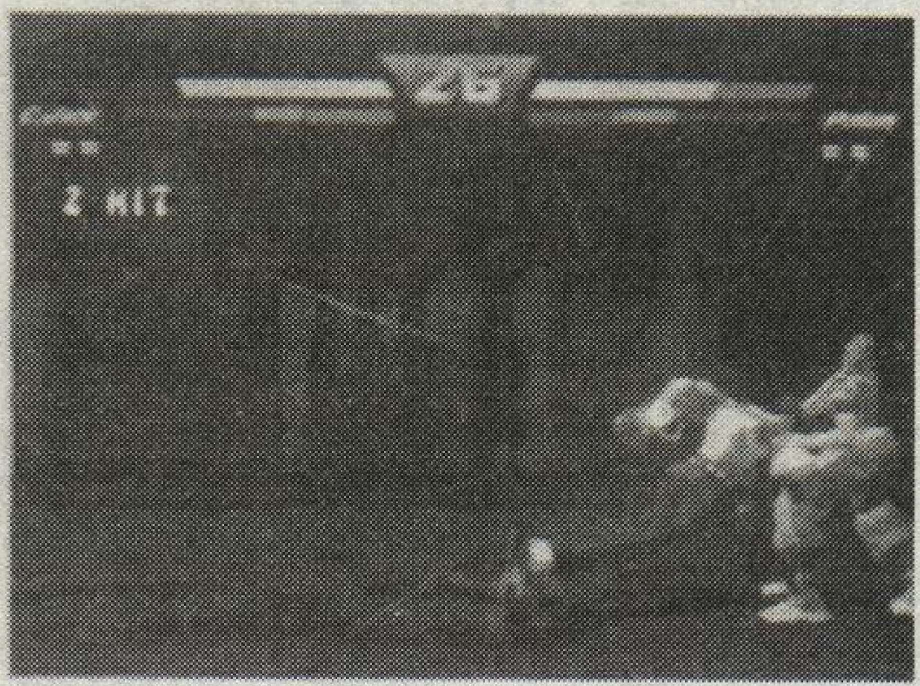
继承街霸中使用波动拳的特点

## 先进的操作系统

街霸II的特点之一是，使用超级组合的操作系统。如果玩家总是获胜，就会对游戏失去兴趣，游戏也成了反复的打斗。现在，则开发出了一招制敌的系统。玩家要达到超级组合水平，就得考虑要出什么招，怎样抵挡攻击和防御。这样，积累了一定点数就可以输入特殊命令，使用超级组合攻击术。



超级组合攻击能量已经积累到了第三阶段，可以使用了



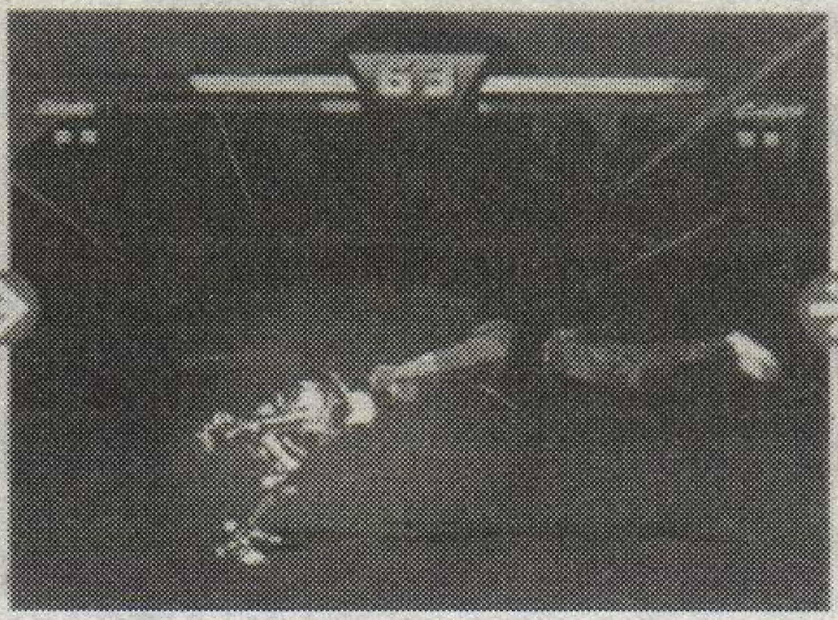
使用超级组合攻击会自动使出具有威胁的连续攻击

## 超级控制

控制好必杀技和超级组合，及后面要讲的破防术（打破敌人防御术），就会掌握更高级的超级组合攻击。这些都是彼此关联的，使用好了具有重大意义。



斯卡罗尼的必杀技是火攻术。在此要使用超级组合是威力无穷的



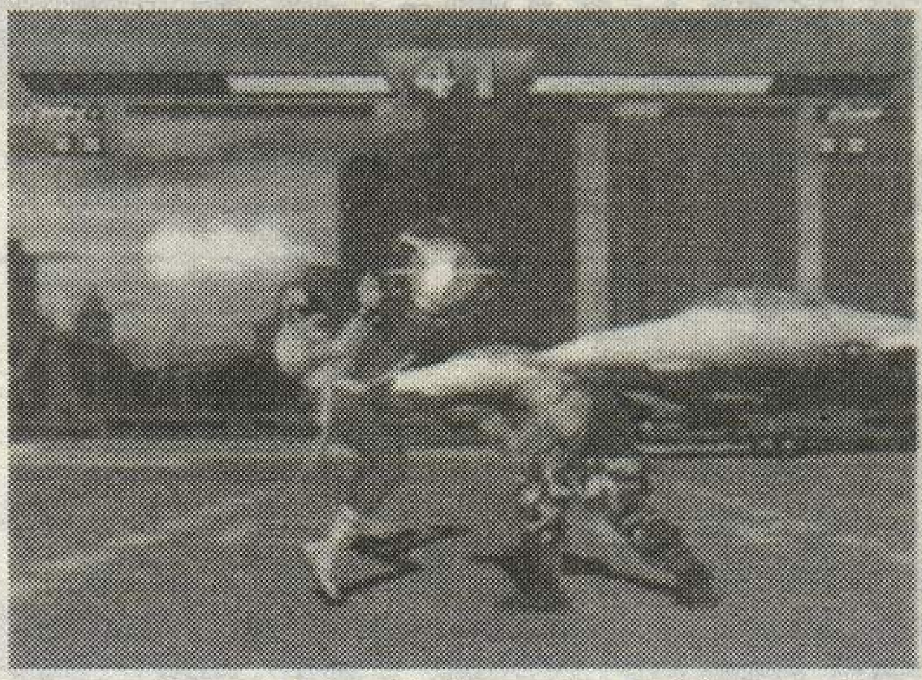
给敌人致命攻击后画面变暗



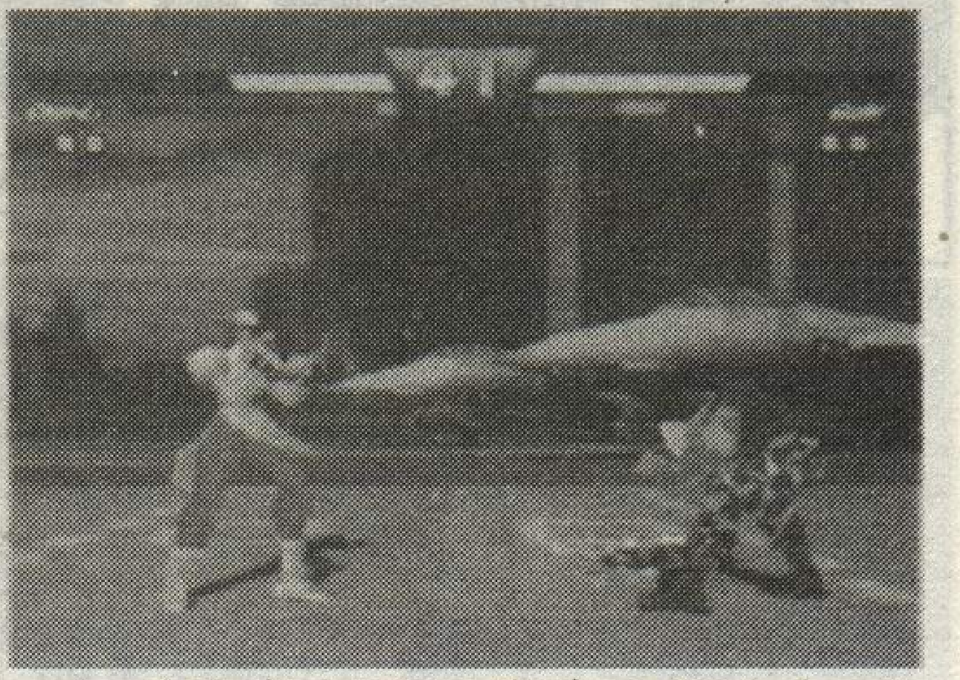
必杀技变成了超级组合攻击

## 破防术

破防术使用方法是,同时按下拳和腿键,就会使出破防术,打击对手。对手被打后,有一段时间无法还手,这是再次攻击的机会。



春丽的破防术"旋风腿"。粉红色光芒是使出破防术

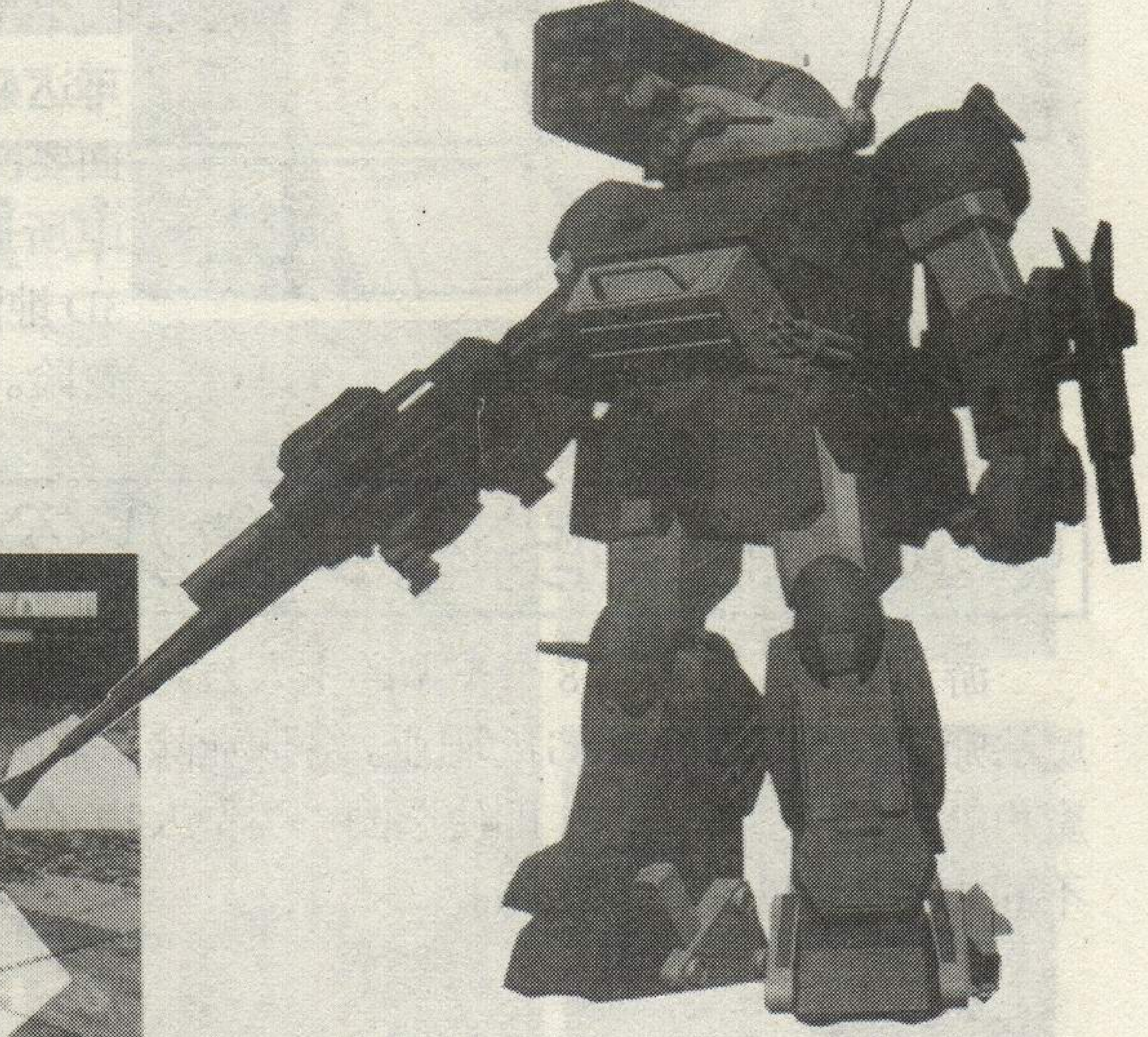


破防术也可以称作无敌攻击,当敌人不行的时候要一鼓作气,消灭他

# 绿色骑士物语

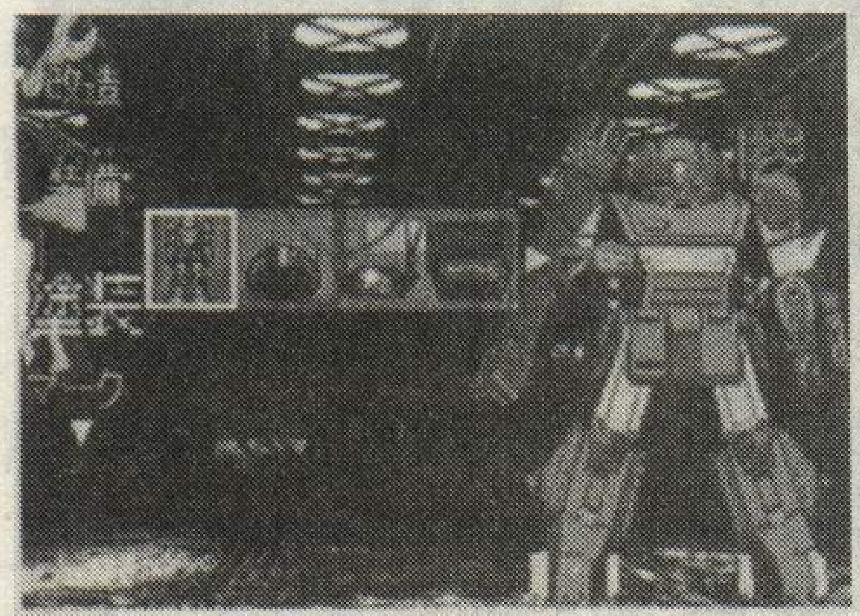
| PS | 出品:TAKARA　发售日:1997 年夏 |
|---|---|

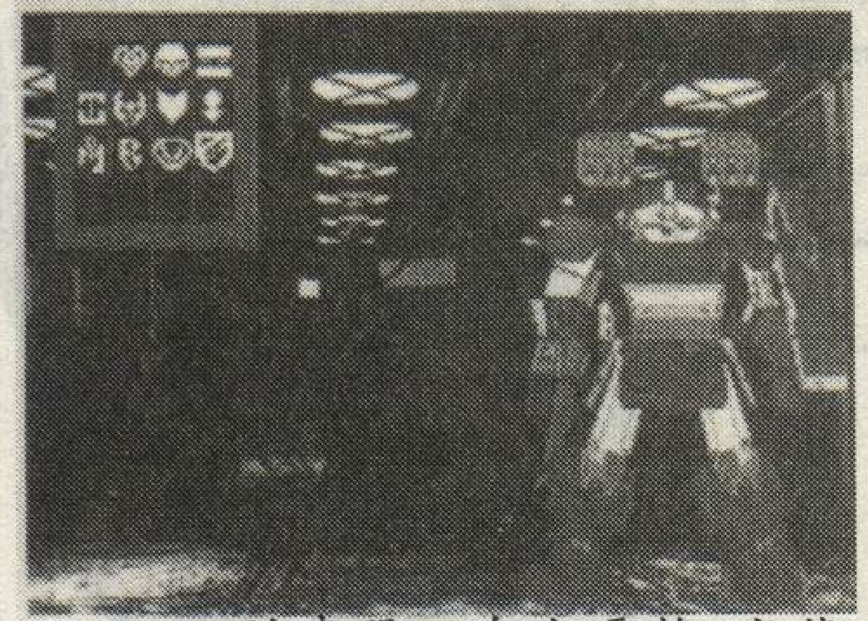
玩家自身是一个操纵机械兵的骑士,要扬名于世界。由于不断地战胜敌人,就会又遇到意想不到的新情况。由玩家的爱好,故事会向两个方向发展,情节和结局会完全不同。



## 装备不同武器,分开使用

本作的魅力之一,是自由决定机械兵的装备和武器。重装备机械兵和轻骑兵都是可以选择的。武器的种类虽多,但操纵只有换装备按钮和射击按钮,简单易行。这样在游戏中不会按错。

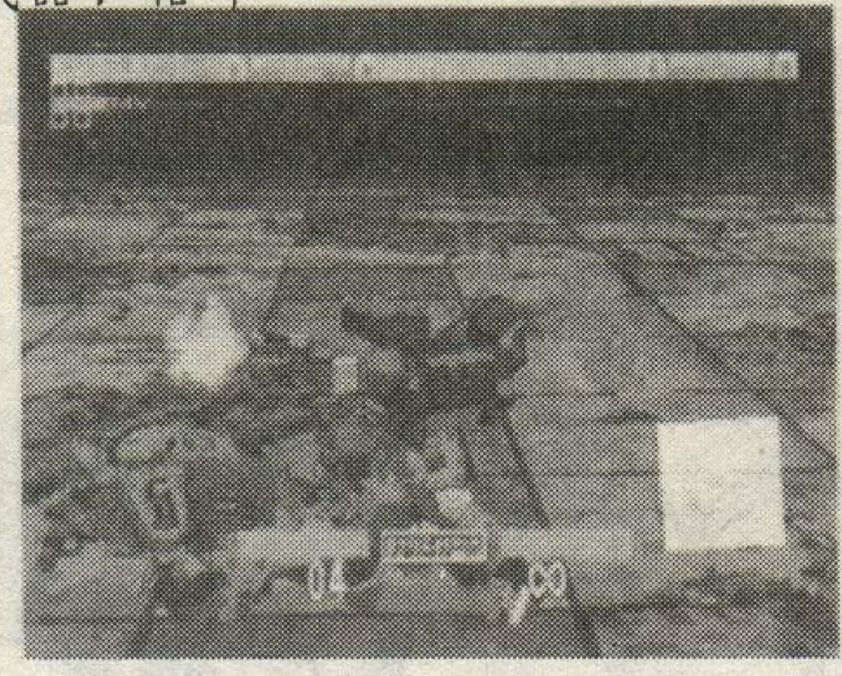




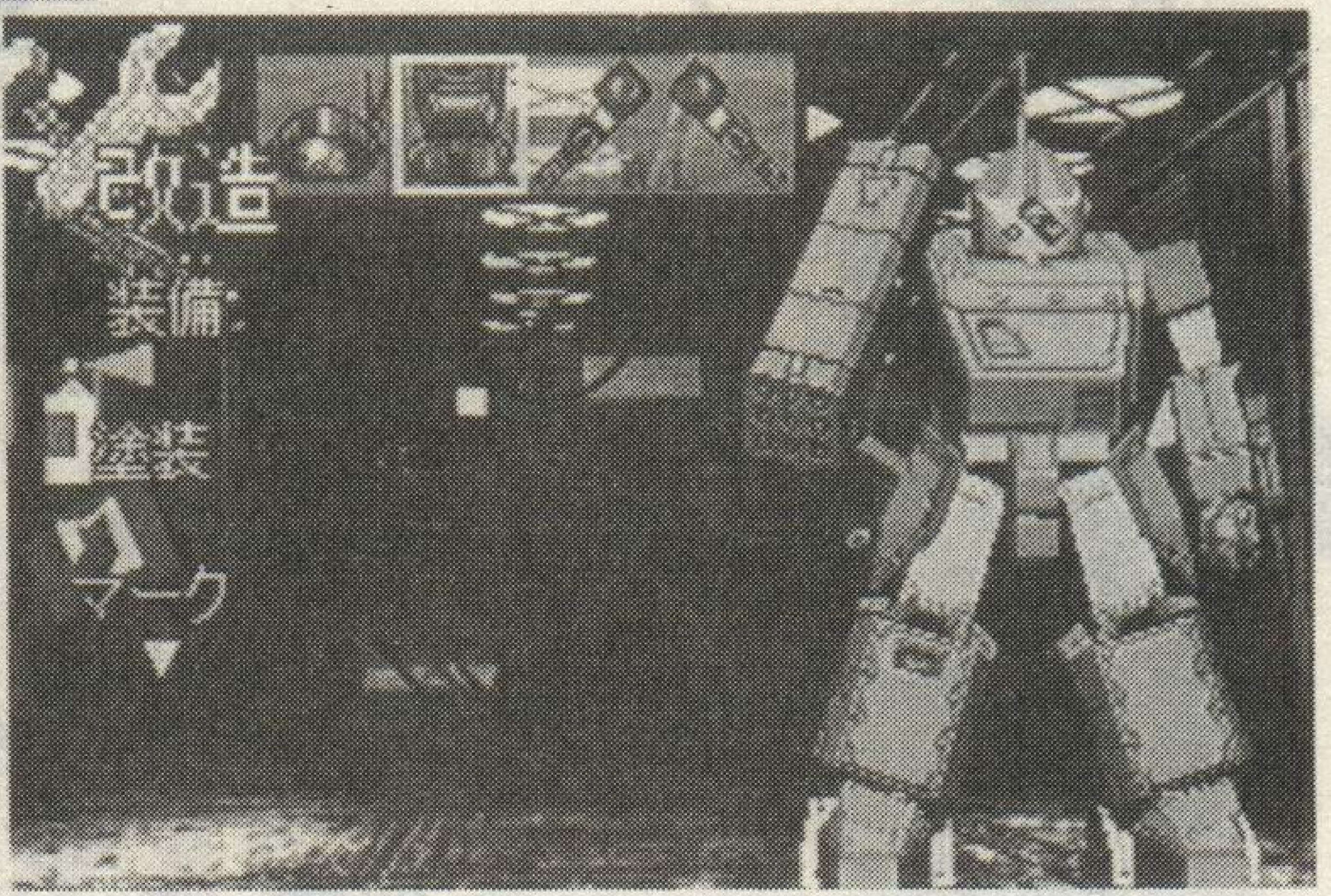
AT的武器可自由更换,当然武器有一定射程。选择重装备或选择手持装备由玩家决定



在画面下显示现在正在使用那个部位的武器,用按钮可切换到使用手中武器、补助武器、肩上的武器、格斗



在各部位都装有左右的相对武器,射击按钮也是左右对称




装备也有一定的数量限制



# 刀光剑影

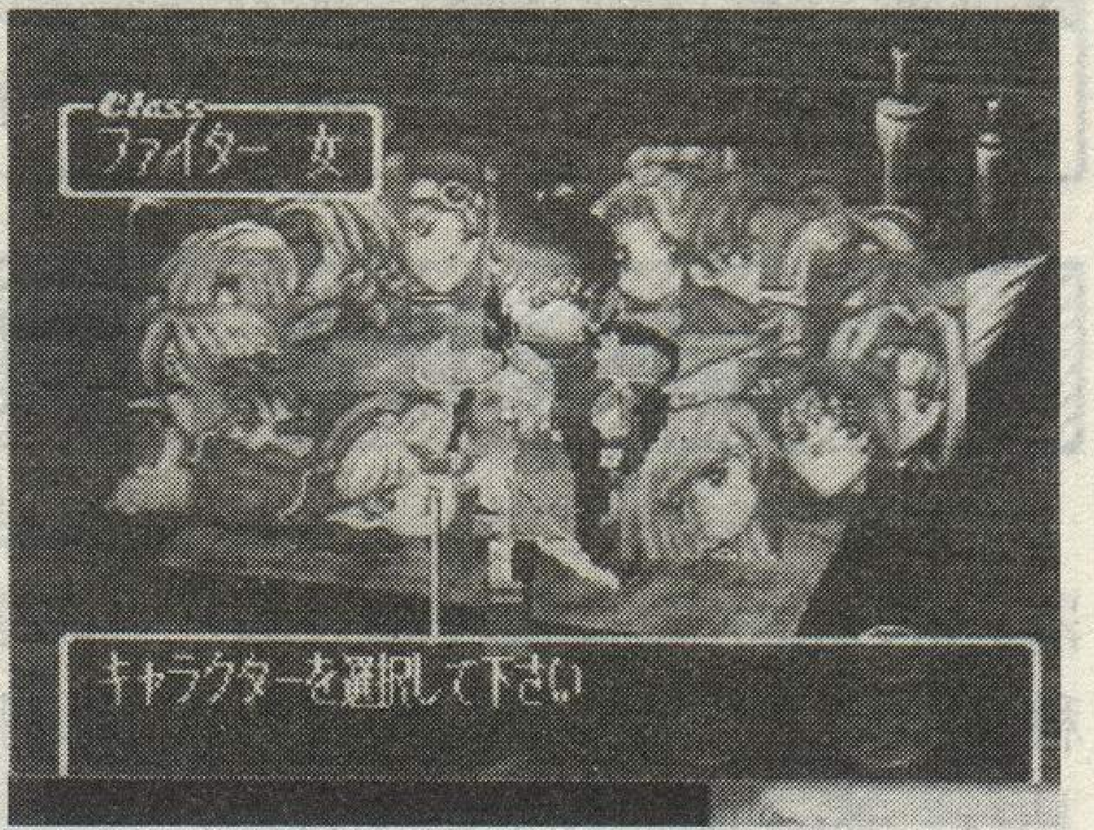
PS | 出品：T & E SOFT　发售日：1997 年



ブレイズ アンド ブレイド
Blaze & Blade
~Eternal Quest~

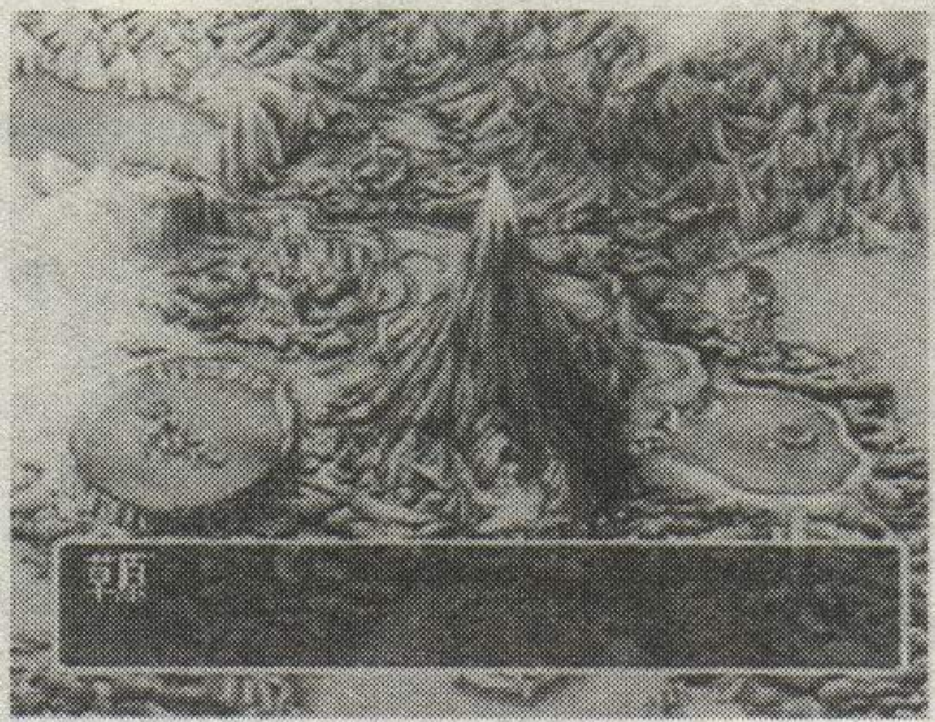
## 多人 RPG 游戏

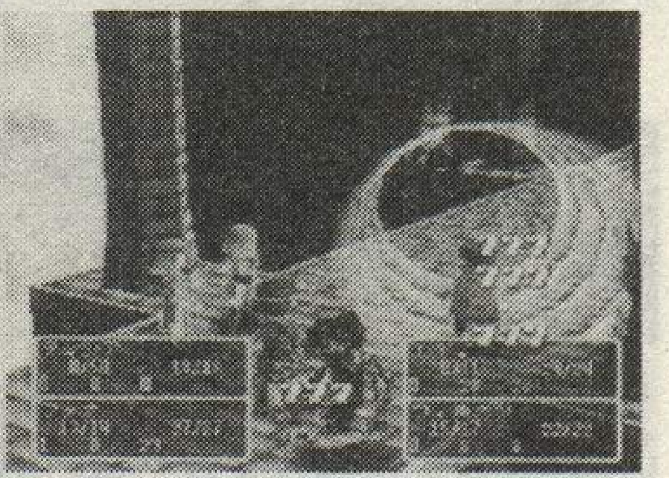
这个游戏中的伙伴不仅限于显示器上出现的人物。因采用网络作战方式，最多可达4人同时上场。不过，下面要说的是玩家和他在游戏中所遇到伙伴。游戏是在3D地图上进行的RPG幻想冒险。




## 可选择 8 种类型的主人公

游戏为玩家准备了8个类型的主人公。有战士、魔法师、仙女等适合RPG的职业。各职业除了体力、魔力等，还有性别、参数。即使选同一类型人物，个性不同的人所会的东西也不同。



## 人物介绍



### 仙女·1

有体力和腕力，近战能力很强。战斗中要装备上盾；以便增加她的防御力。不擅于使用魔法攻击。



### 仙女·2

在全体人员中体力最差，最不适合战斗。不过，她的超能力是会飞，由此可躲避危险。



### 猎人（男）

使用可进行远距离攻击的弓箭。超能力是会找到兽路，期望他在战斗之外的活动中也会有所作为。



**小偷**

腕力很低，不适于战斗，但会开锁。善于奔跑，移动速度快。



**男巫**

会念咒语，发出强大威力攻击魔法的专家。反面是体力和腕力很弱，被敌人接近后就完了。



**牧师（女）**

会使用治疗伙伴的恢复魔法，同时，腕力和体力很差，不适合战斗。



**精灵（女）**

有腕力，也可以使用攻击魔法的万能人物。不过，能力与各位专职人员比起来就差得多了。



**武士（男）**

在全体人员中腕力和体力最高，是战斗专家，但是移动力最弱，难于操纵。

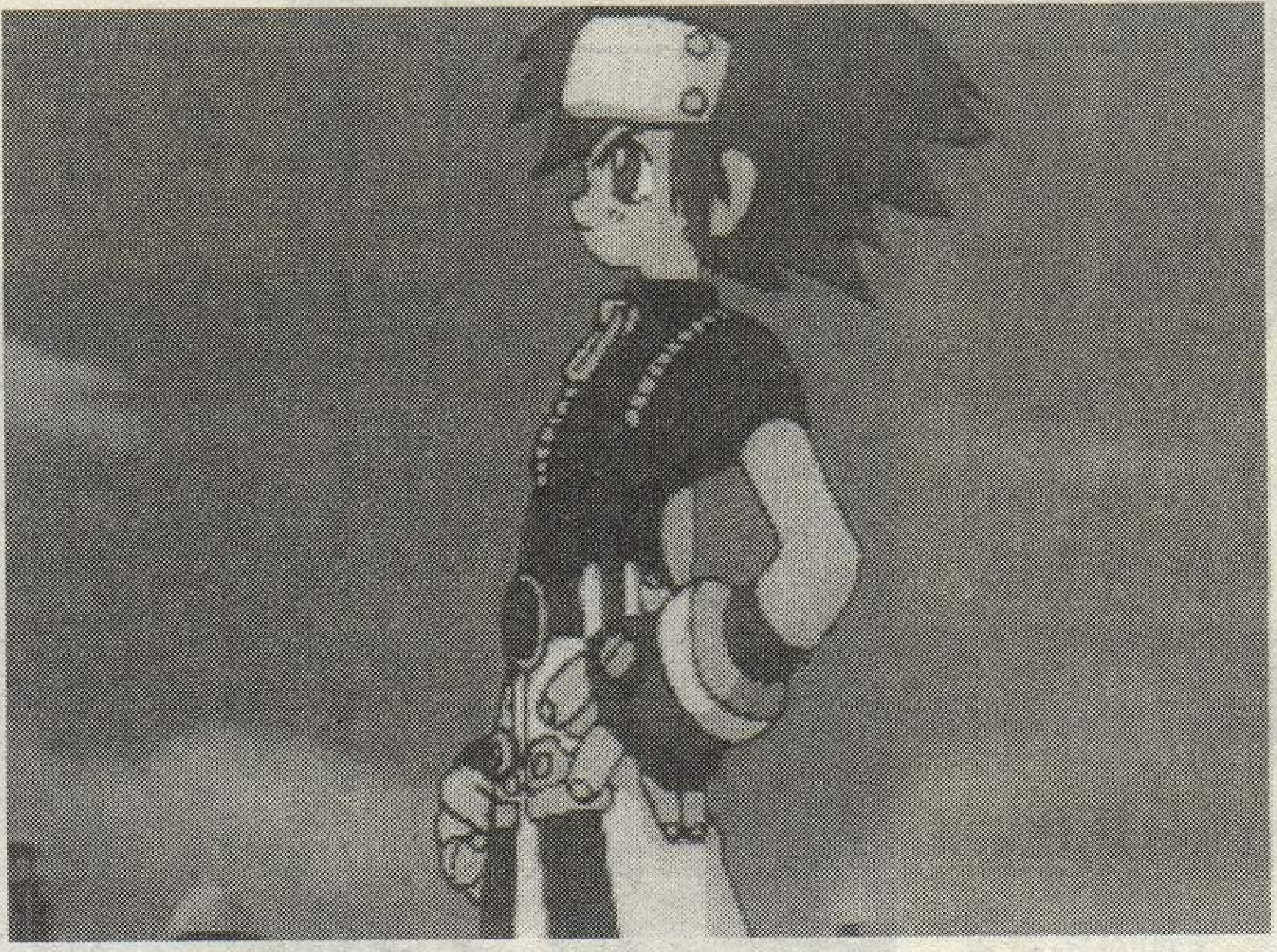
# PANZER PANDIST（暂名）

| PS | 出品：BANPRESTO　发售日：1997年7月 |
|---|---|

## 得到方舟，主宰世界

卡那达因——是蒸气文明和魔法共存的世界，有一个关于魔人新克的传说。那就是在遥远的天空尽头有主宰世界的方舟，方舟中沉睡着古代文明的财宝和失传的知识。

现在利用了古代文明成果而成为富豪的克鲁特，为获得更多的财富，把精力转移到研究古代的文明史上。他想揭开飞船方舟之迷，从而进行了一系列的冒险活动。







## 人物介绍



具有顽强的精神和超群的运动素质的冒险青年，追求恐怖的冒险生活。两手装备能量指。

克尔（コウ）



是西克研究所古鲁博士独生女，与克尔是好朋友。冒险目的是寻找小时候从家出走后失踪的哥哥。

佳斯米（カスミ）



住在边境村庄的少女，使用世代相传的魔法棒。为了帮助村子的恩人古鲁博士而开始了冒险。

米尔(ミウ)

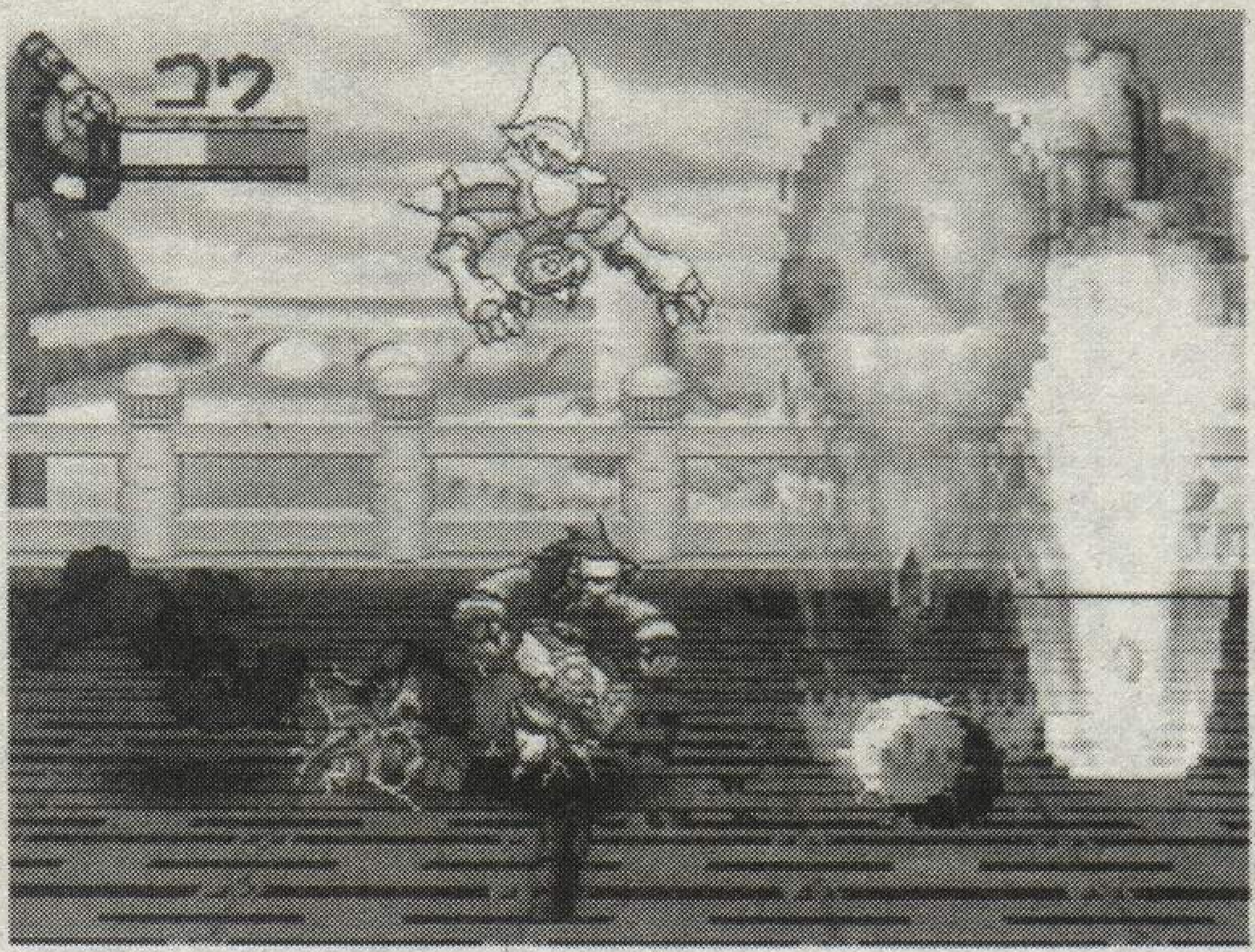


是克鲁特集团制造的机器人。因不服从设计者的命令被停止使用后被古鲁博士救活。为了报恩发誓报复克鲁特集团。

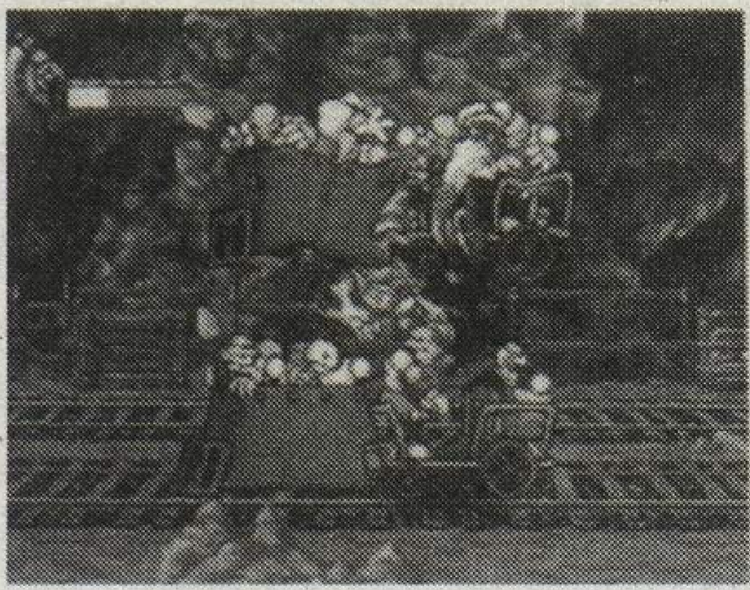
亚因（アイン）

## 用拳和踢干掉敌人

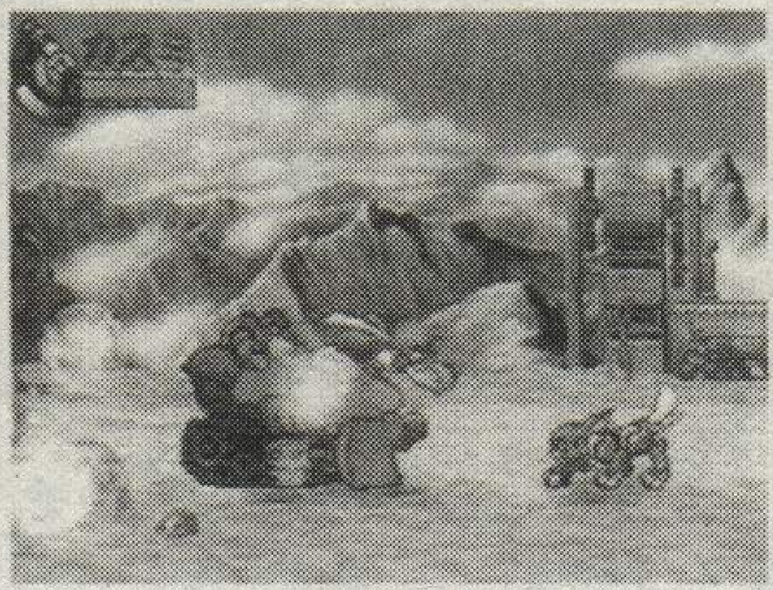
本游戏是卷轴式的格斗游戏。玩家从4个人物中任选其一进入游戏。在各个场景有等待玩家的敌人。对于武力强的家伙，除了用拳和脚之外，还要用各种组合动作才能消灭敌人。这时，只靠自己身体打斗是不够的，要依靠各位人物的守护机器人。机器人有自己的意志，会主动攻击敌人。玩家的点数达到一定值后就会使出必杀技。



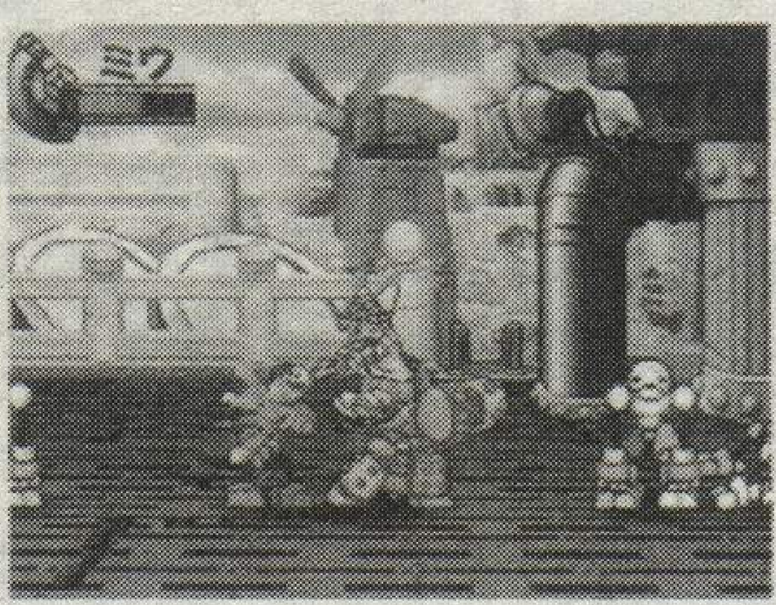

横向的表格表示体力，其中的体力在攻击敌人时会增加，当达到最高值时就可使用必杀技。图片中是克尔机器人的必杀技，多数敌人可以被一次干掉



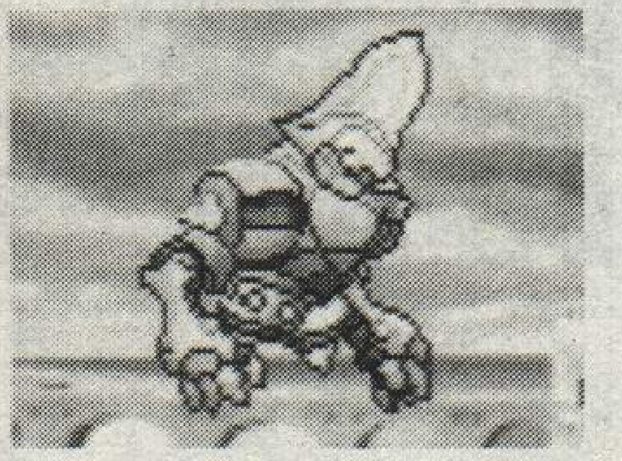
克尔把敌人和矿车一起踢向空中，他在空中也会施展技艺，所以要连续攻击




佳斯米的猛击。攻击成功后可进行连续进攻




米尔在机器人上作战。秘技是↓＋→



各个人物的机器人不同，攻击方法也不同，下面是克尔的机器人

## 二人同时上阵更棒

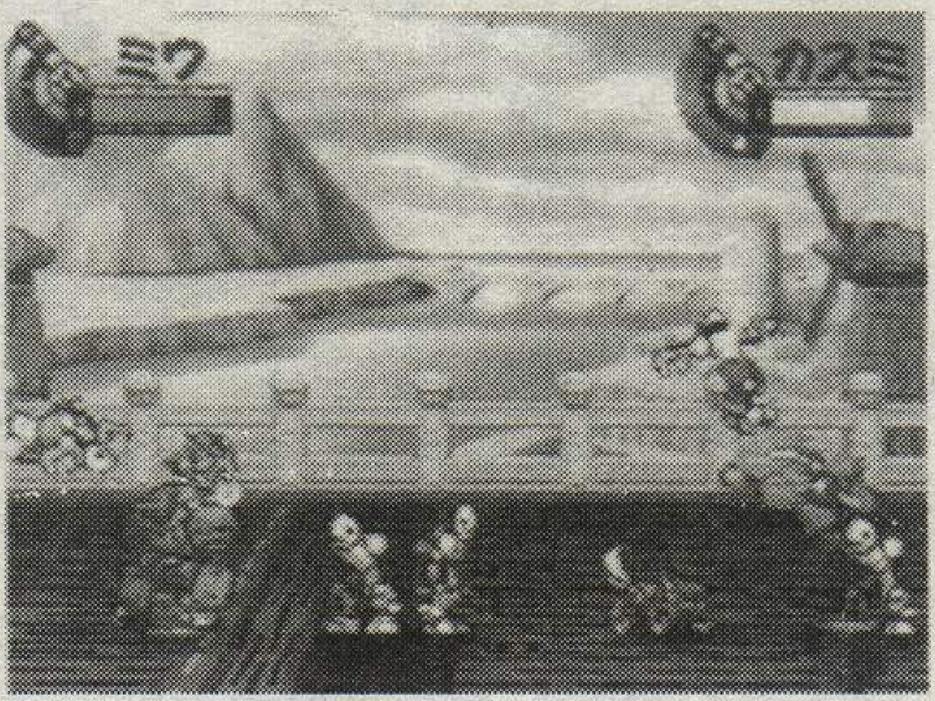
本作可以同时两个人玩，原来自己难于过关的地方，二个人合作起来就很容易过关。并且，两个人玩时会有更激烈的战斗。因采用两种情节模式，两人分别有不同的任务。

本游戏还有对战模式，彼此用丰富的技艺对战会使战斗达到白热化。

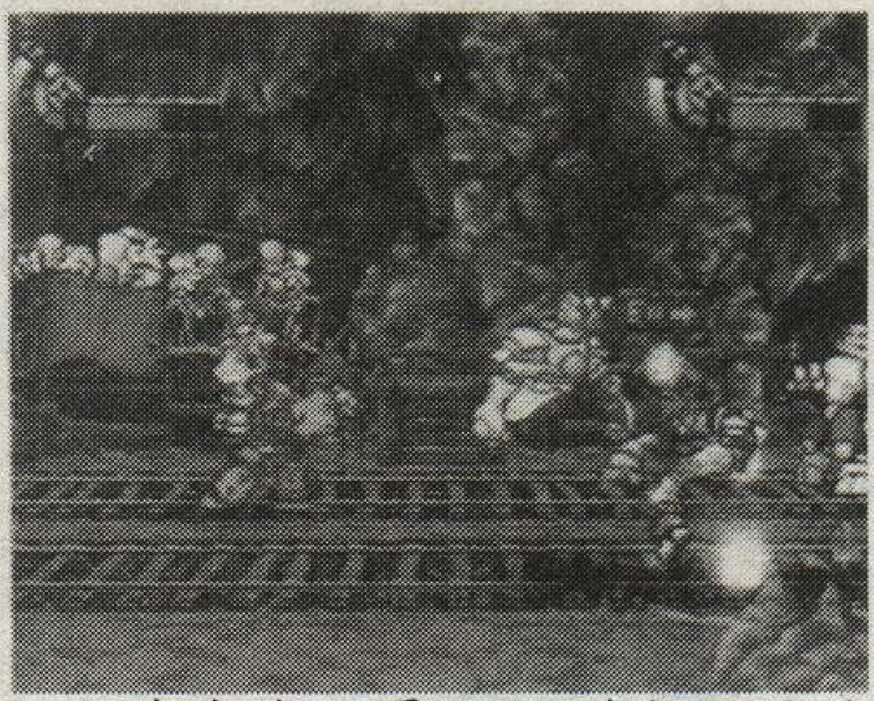





从财团不断被送来强力刺客。样子有人型、动物、兵器等多种。用连续攻击驱散他们。两人同时要在注意自己周围的情况和伙伴的处境。注意：两人不可同时选择同一人物




说一句技术性的话，在性能不高的游戏机上同时控制两个人物是很困难的



在各个场景上又划分不同的小区域。在小区域的最后是BOSS，非常厉害。要使有必杀技方可确保过关

# 前线任务——抉择

| PS | 出品：SQUARE　发售日：1997 年夏 |
|---|---|

在遥远的未来，人型机械战斗兵器WAW 在前线上发挥作用，展开了激烈的战斗。本游戏就是模拟前线情况，导入即时战略方法的一个新游戏。现在让我们用战斗画面为辅助，向各位玩家介绍一下战斗过程。

## 紧张、刺激的模拟战争

### 即时战略

游戏主要特点是完全采用即时战斗方式进行。抛弃以往那种回合式的打斗，取而代之的是在原野上同时操纵数支WAW进行即时战斗。

接受任务后，玩家不是单独操纵某个特殊的WAW，而是监视各机兵小队的战斗进展情况。基本是从各个视点的转换来看各小队的战斗情景，同时，也可根据情况改变所要攻击的敌人或目标。操作简单，所以战斗的临场感极强。采用即时战略系统后，为RPG战斗提供了新的模式。





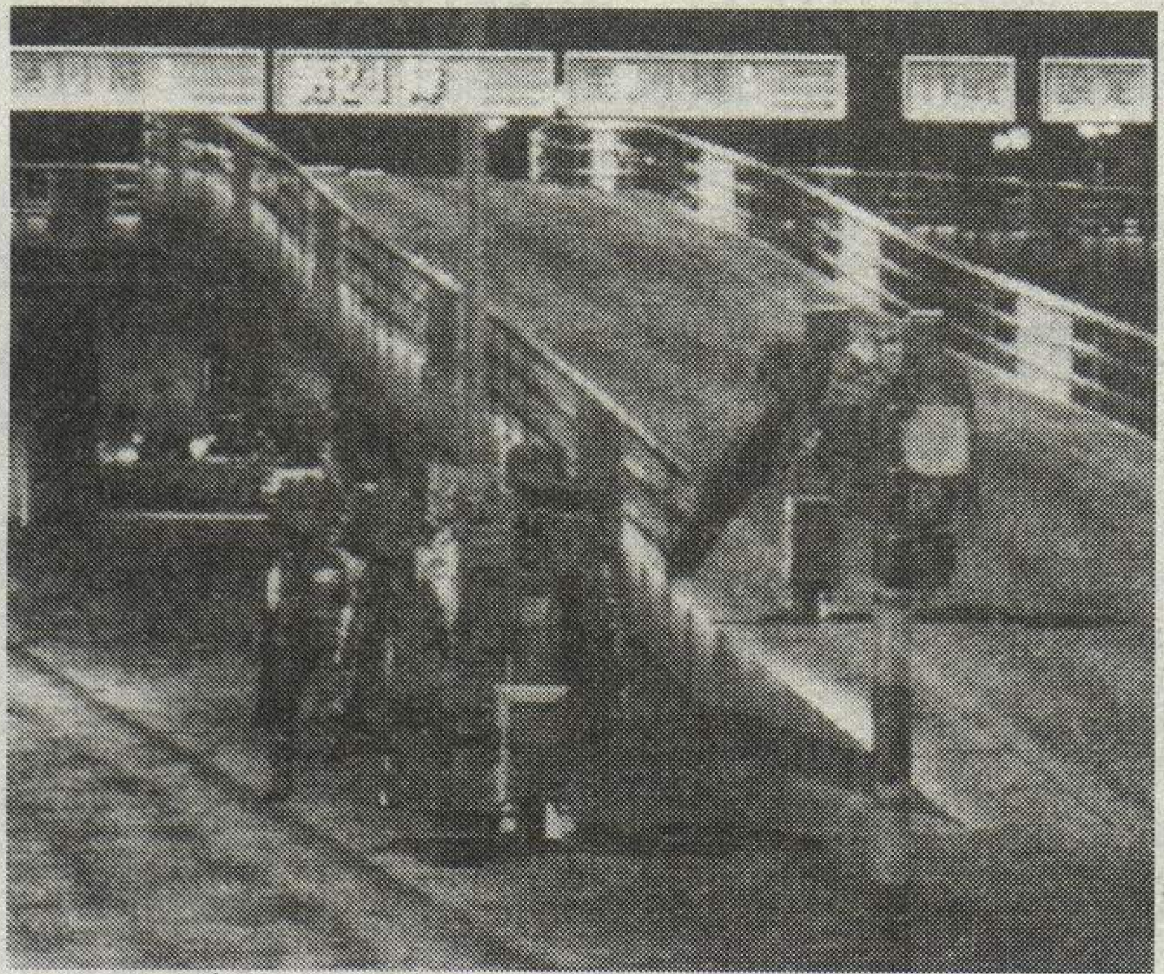





### 介绍任务过程

现在用手中的战斗图片，为玩家介绍一下，从对机兵的特殊装备，到游戏任务结束时的整个作战过程。

首先，要在大本营边看任务地形图边听对任务的说明。之后，要对机兵装备上为完成本次任务的特殊装备。有时，根据任务不同，也要设定支援小分队。全部设置完毕后就要开始战斗了。



战斗发生在50年以后的非洲战场，战车及直升机作为战争的主要武器，同时战斗机兵也被投入了实战之中

#### 游戏的基本方法

| | | |
|---|---|---|
| 大本营 | 任务说明 ↓ | 一边看地图上所显示的敌人和友军的初期配置情况和所要去攻击的目标，一边听任务的说明。 |
| | 兵器选择 ↓ | 装备整个机兵小队的机兵，以使机兵符合任务所需要的战斗要求。 |
| | 设定支援 ↓ | 设定支援机兵小队。也可设定补给和支援攻击小队。 |
| 战场 | 开始战斗 ↓ | 作战开始后，在地图上设定各小队的攻击目标。 |
| | 进　军 ↓ | 各小队用最短的路线向目标挺进。在部队行进和战斗过程中也可以发出指令。 |
| | 完成任务 | 完成任务后将根据战果为各小队增加点数。 |

## 1、听任务说明

在基地画面上选择作战 (operation) 后，司令官就会向你讲述会务内容。他会用立体的多边形地形图为你简单说明。

例如：这次任务是突袭被伪装成废工厂的敌人燃料基地。但小队的任务不是直接破坏掉工厂。小队任务是吸引守卫部队的注意力，并减弱其防卫力，一直战斗到支援攻击机把工厂破坏掉。

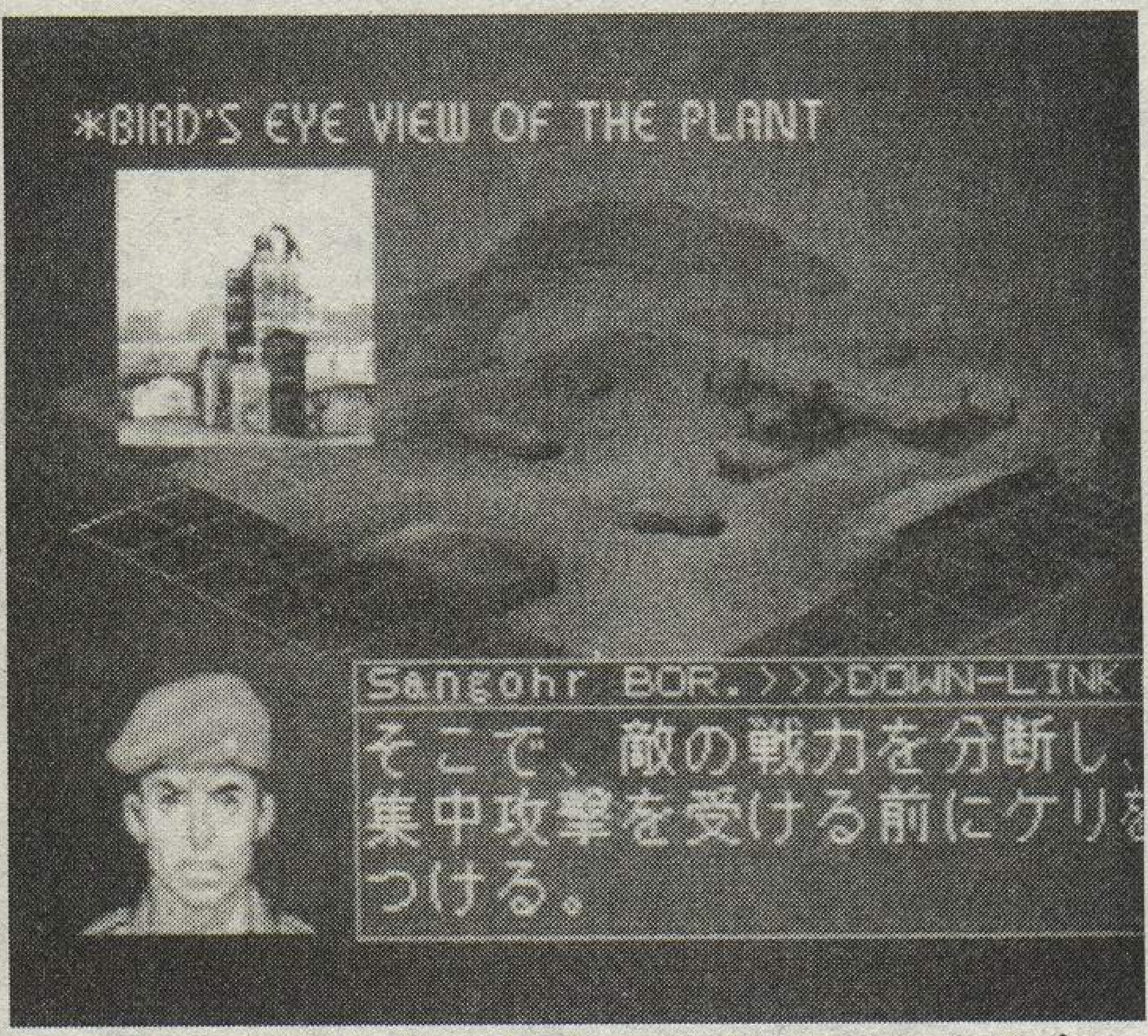



部队接受的任务是奇袭被伪装成废工厂的敌人燃料补给基地




到时支援攻击机会来炸掉工厂。部队没有必要直接攻击工厂




因为此处为敌人的重要据点，所以敌守卫部队防卫力极高。如果从正面猛攻，可能在接近目标之前就全体被歼。主要目的是在支援攻击机破坏掉敌人工厂之前，吸引敌人守卫部队的注意力，降低敌人的防卫力

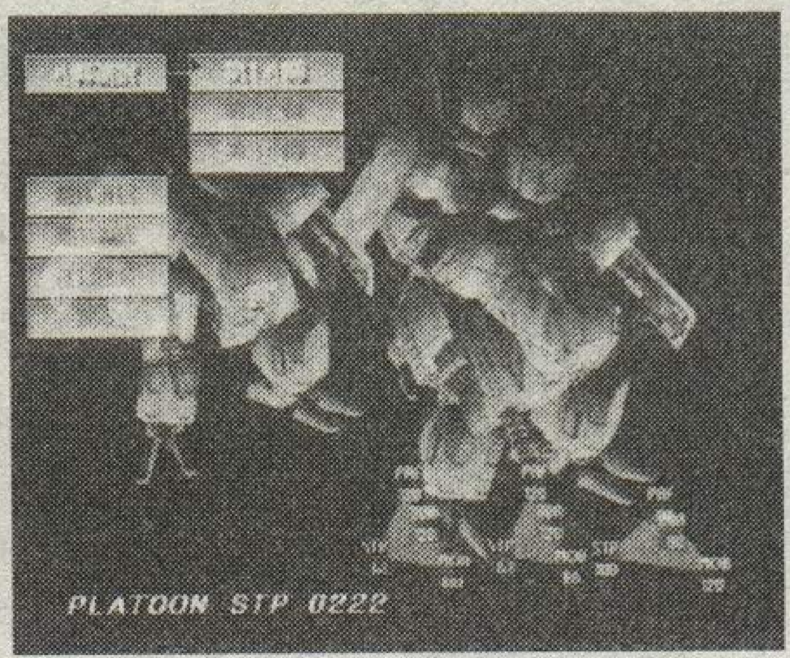
## 2、选择武器和设定支援

本游戏可以设定机兵的武器和装甲。对于发烧级玩家来说，光是在画面上制造出自己喜爱的机兵，不也是很快乐的事吗？

要是对那很麻烦的装备工作感到讨厌，那么游戏中有三个类型：强袭、支援、平均，以这些类型为中心内容，可进行自动装备兵器。

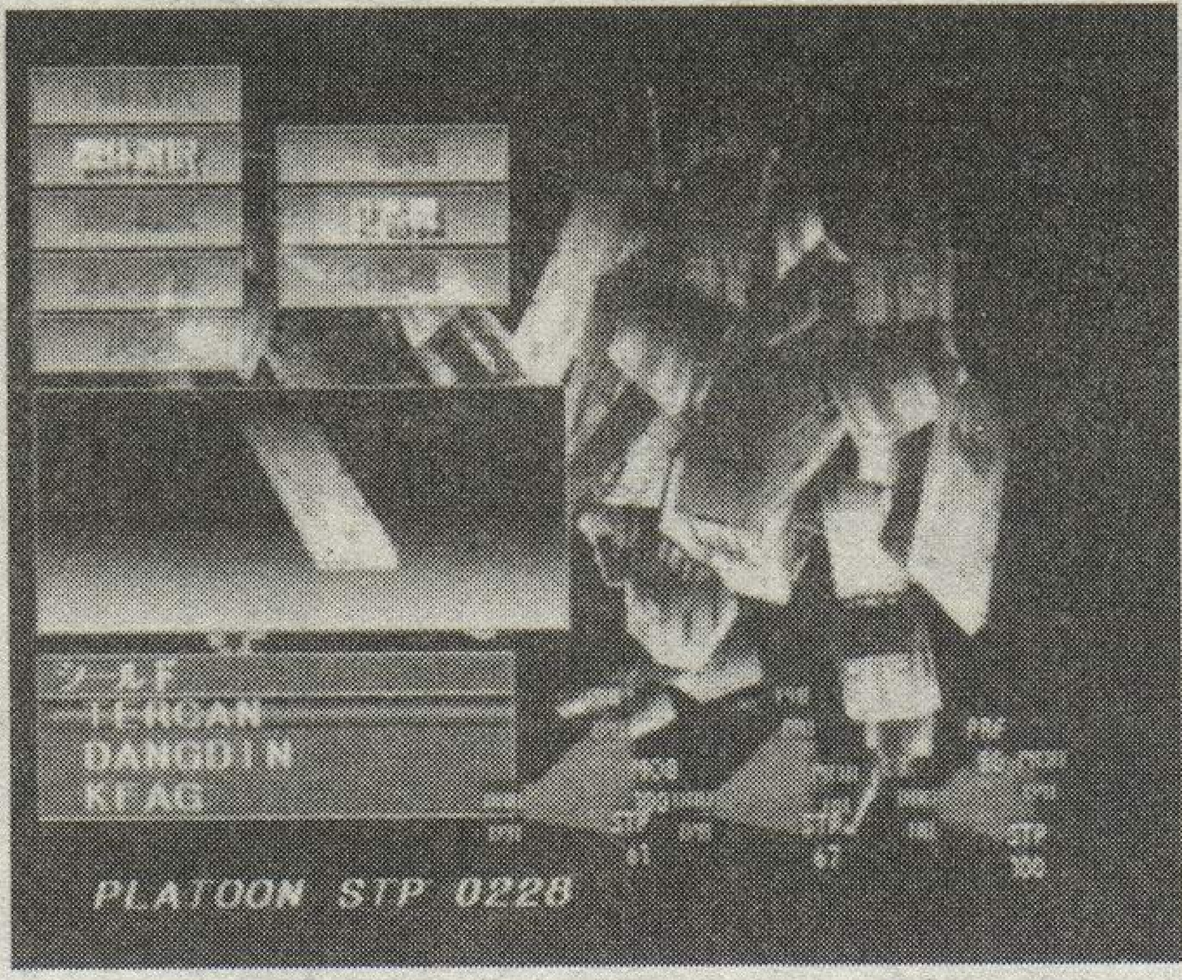
机兵种类和武器装备会随着战果的扩大而不断提高和加强。






在兵器画面上，开始要选择使用的机兵主体。在沙漠地型上，与其选择步行车辆，不如使用履带式机兵，关键在于把任务内容与战场地型相结合，选择最适用的战斗机兵



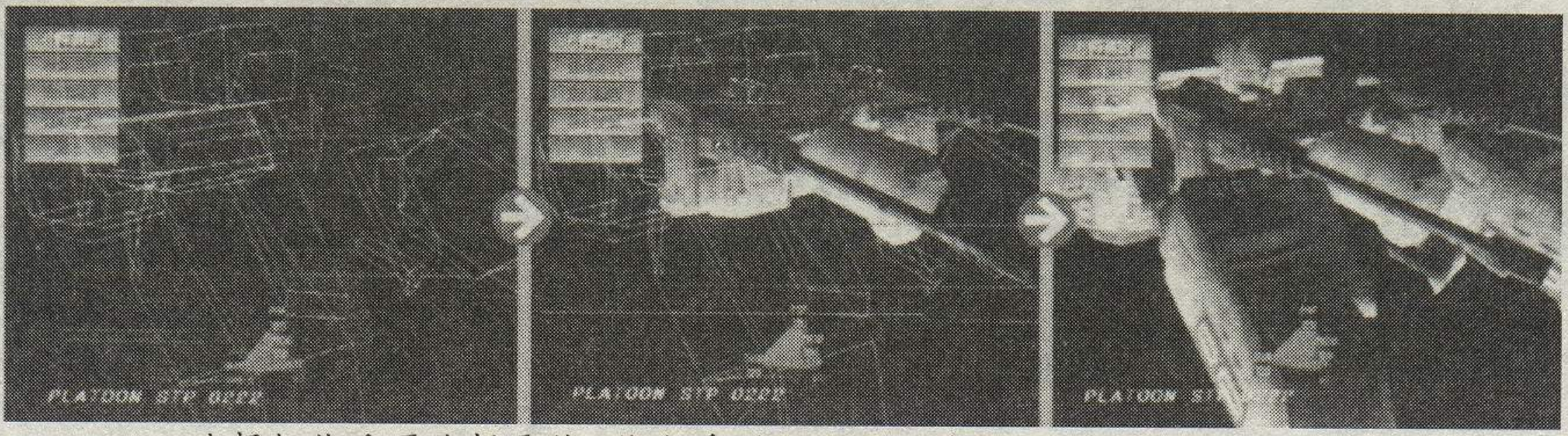




决定了机兵主体后，要选择机兵中枢，支援武器、盾、任选部件等等。也可以使用自动装备系统。但选择装备是决定胜负的关键

## 注意机兵装备过程

游戏设计人员在机兵装备过程中也花费了不少心血。当选定机兵后，最先出现机兵的整体框架线条图，之后依次组装身体。装备机兵的计算画面也用即时装备系统控制。让人感到真实可信。

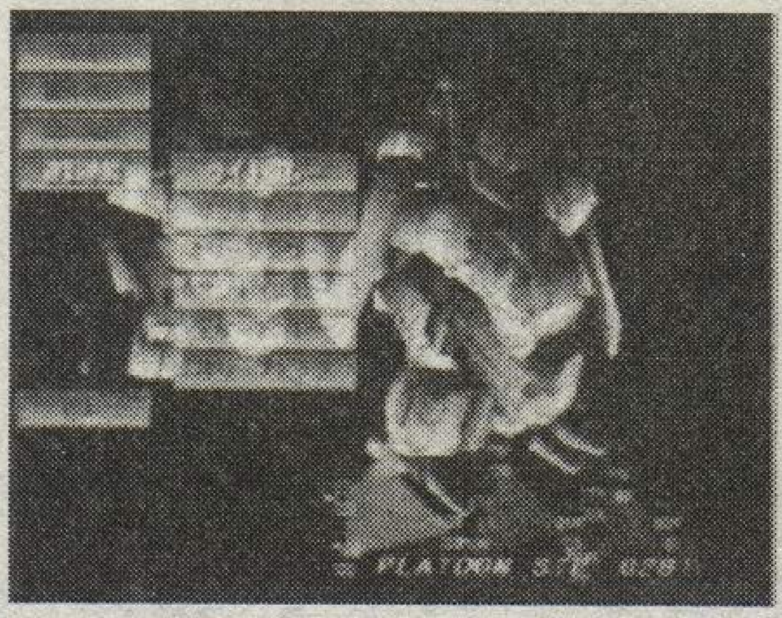


选择机体后再选择零件，你会看到由线图上瞬间出现所选零件

## 选择与战场相符的机体颜色

游戏中有沙漠、密林、溪谷、市区等30个以上不同颜色的战场构成，机兵的颜色对战斗有直接影响，选择与地形颜色相符的迷彩会降低被暴露的可能性。即使是相同的地形战斗时，也要根据任务的不同，选择各战斗小队的迷彩。当然，只有这样才会有利于战斗。

淡灰色



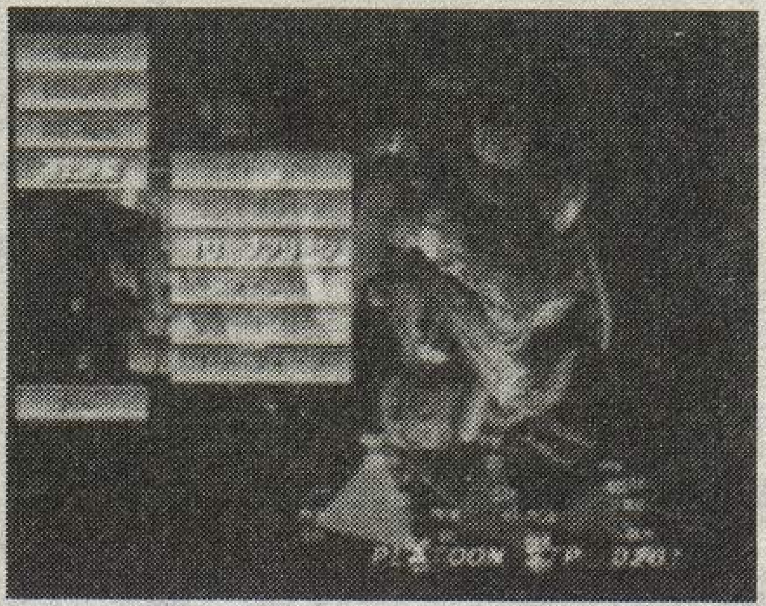
这是机兵本身的标准颜色

沙黄色、干沙色



这是在沙漠地带战斗时最有利的迷彩色

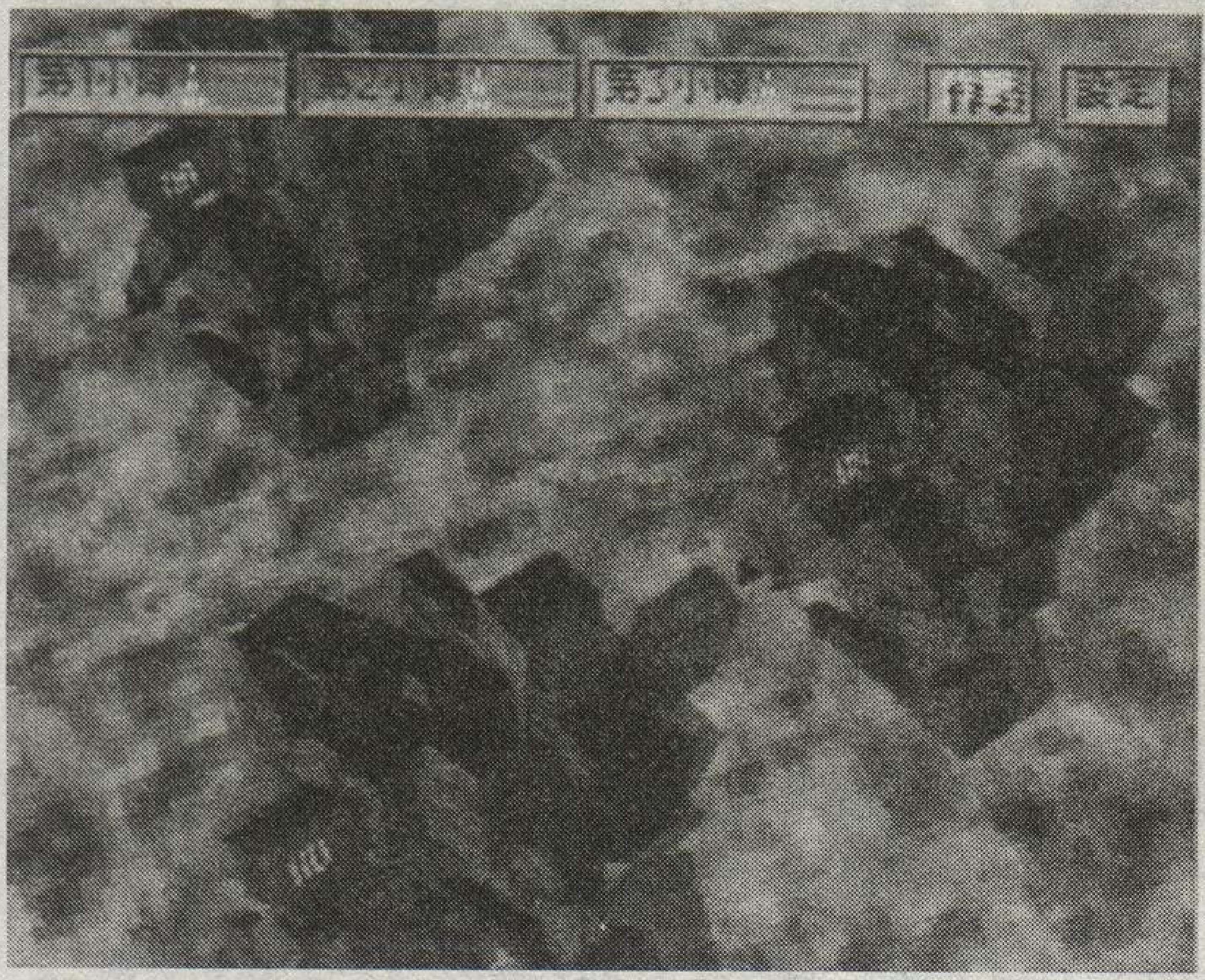
橄榄绿、茶青色

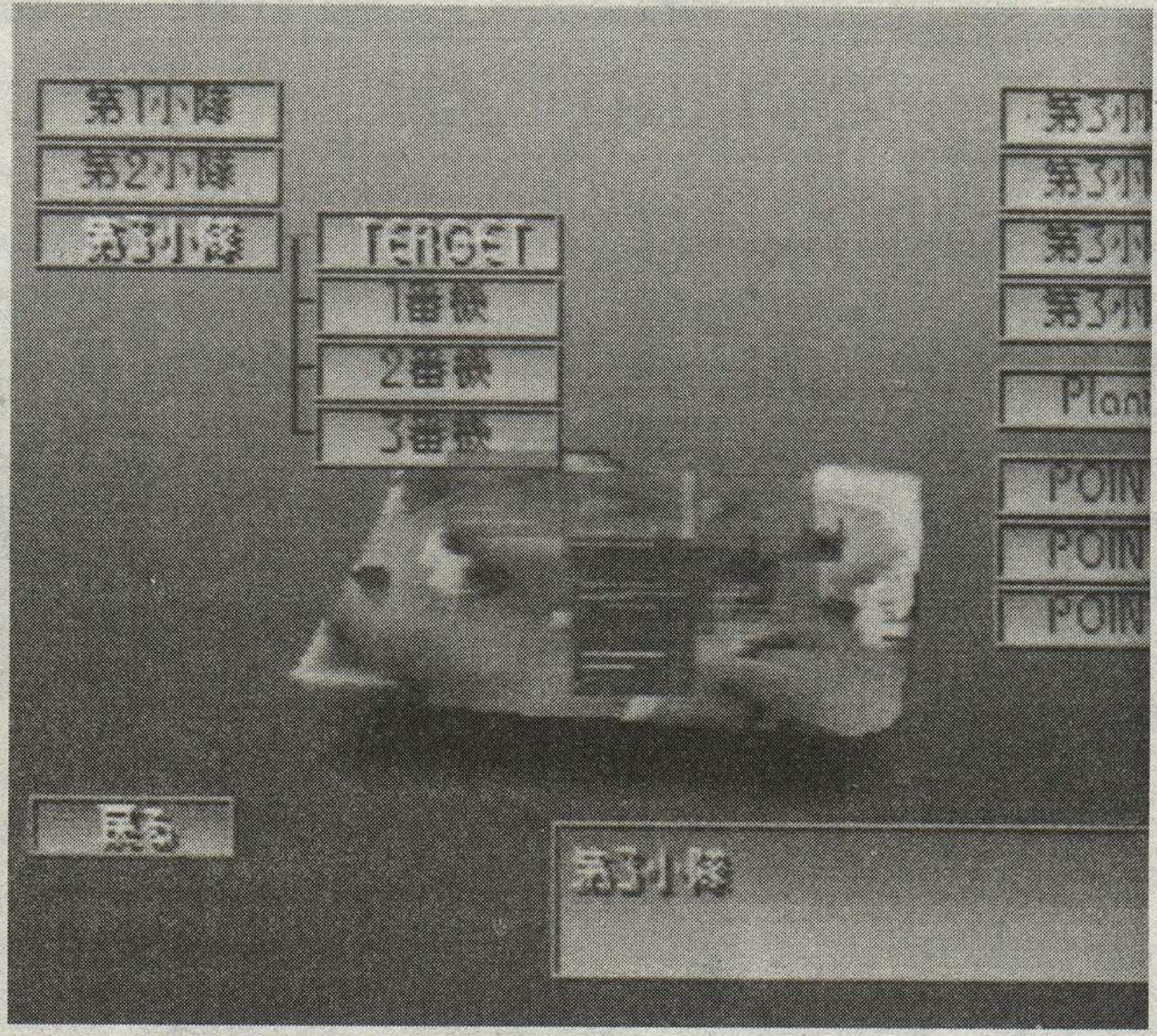


这种色彩在树木丛生的热带雨林地区将发挥巨大威力。

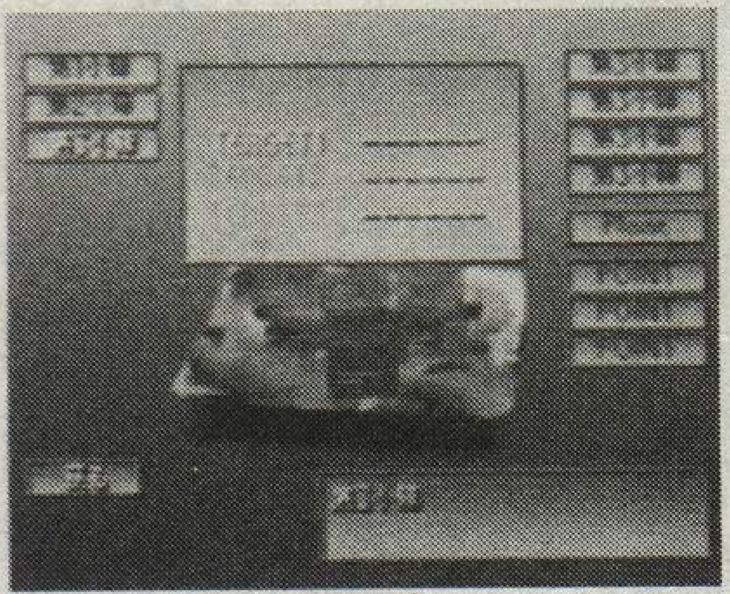
## 3、设定各小队目标

参加战斗是由三个机兵构成的一个小队。即可用3个机兵作战，也可用9个机兵作战。但是，玩家只能指挥第一小队，余下的两个小队起支援作用。只能对小队下达移动和进攻的指令，无法对个别机兵作出指令，这样可以即时战斗过程中观看整个战斗情景。

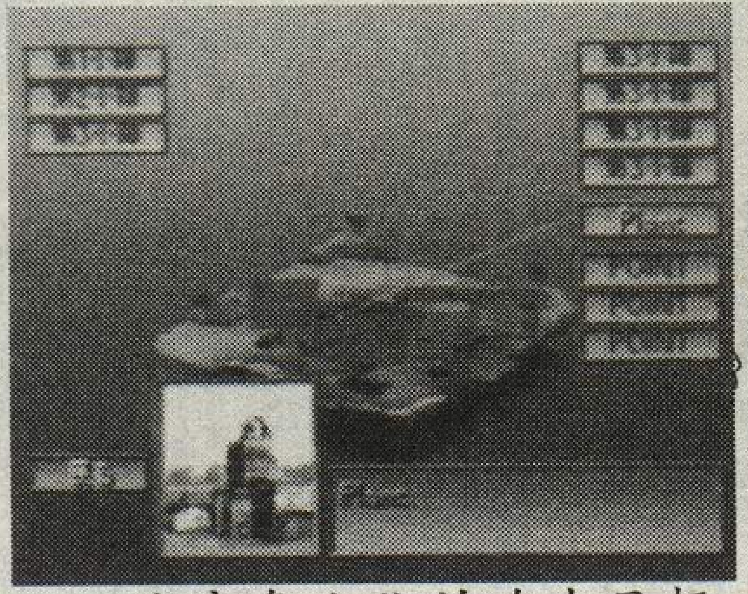


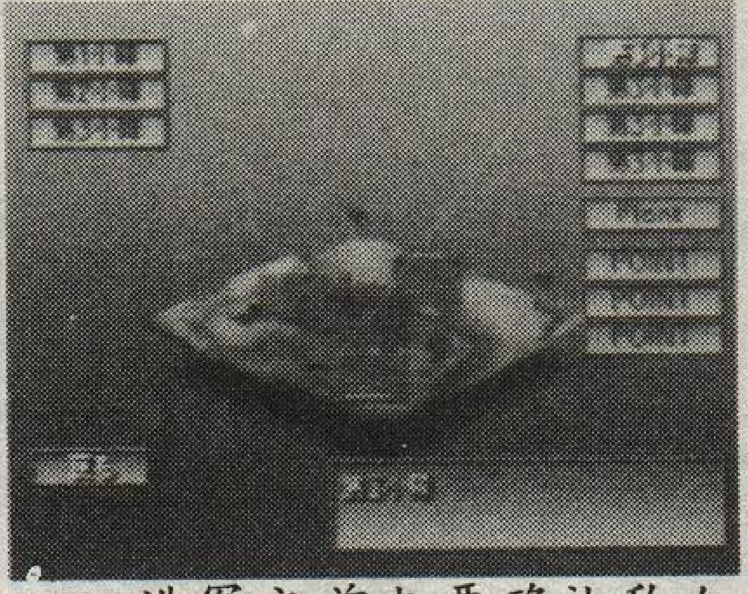
战斗开始时可同时设定各小队的攻击目标，每个小队最多可设定三个目标



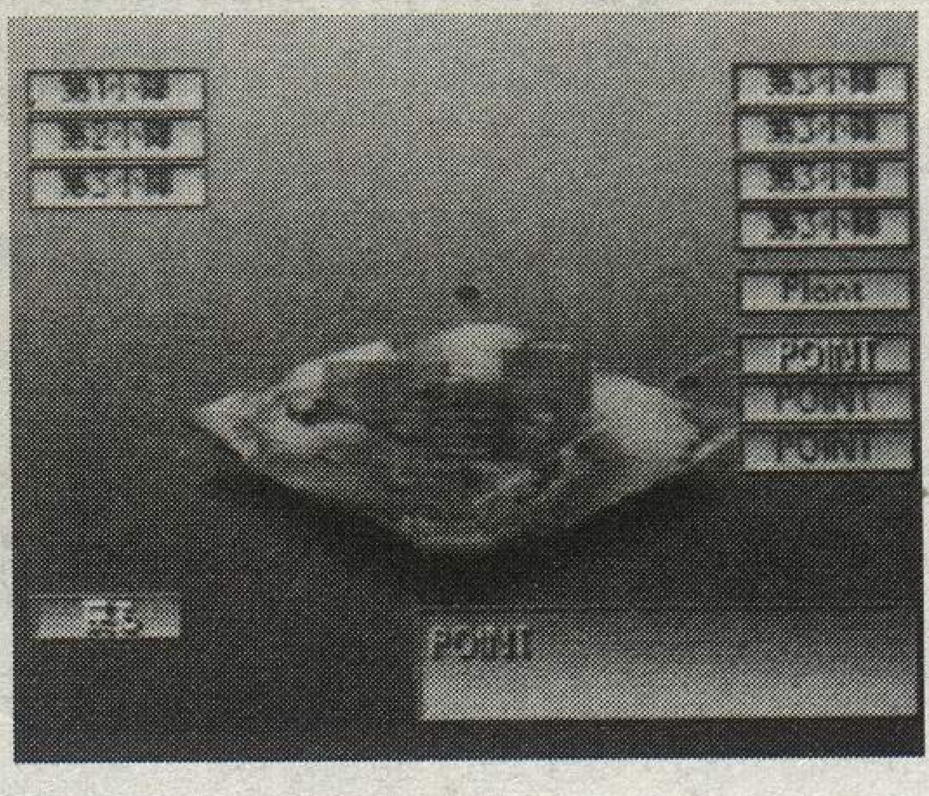
这是选择第三小队目标的画面，看着立体地形图，进行选择



决定各小队的攻击目标后，确认任务的主目标，此时，会在画面下方显示主目标的照片



进军之前也要确认敌人小队的位置。用红色表示敌人小队和据点的位置




## 为主人公命名

本游戏用特别方式为主人公命名，在金属球上排列着文字，用方向键旋转球体选择文字，因版本不同有英文和日文选择。




转动球体后选择主人公的名字

## 4、向设定后的目标出击

在向目标前进之前，游戏设计者们已经设计好了一定的情节。这里的图片就是表示最初去完成任务时路上的情节。游戏设计者注意到了场景中的细小场面。例如，图中机兵与人类的汽车相遇时，其中火焰的明暗都被真实地体现出来。情节虽短，却令人回味无穷。








## 手心出汗的场景

在前往目标途中，第三小队的机兵不幸被敌兵击中。机兵马上就要爆炸了，在这千钧一发之时，驾驶员逃离了机兵。刚逃出机兵的驾驶员背后，机兵已经完全爆炸了。那种爆炸场景令人心惊胆战。



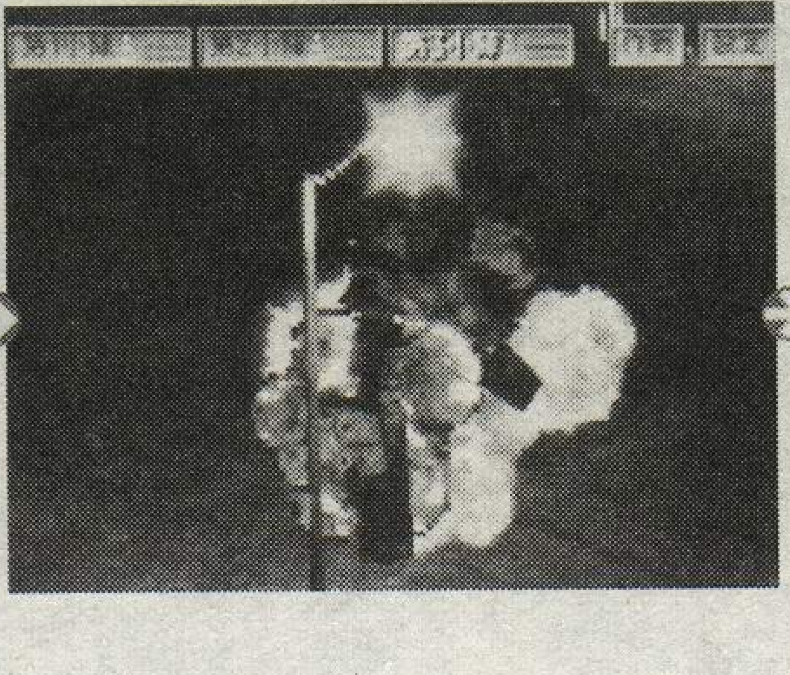


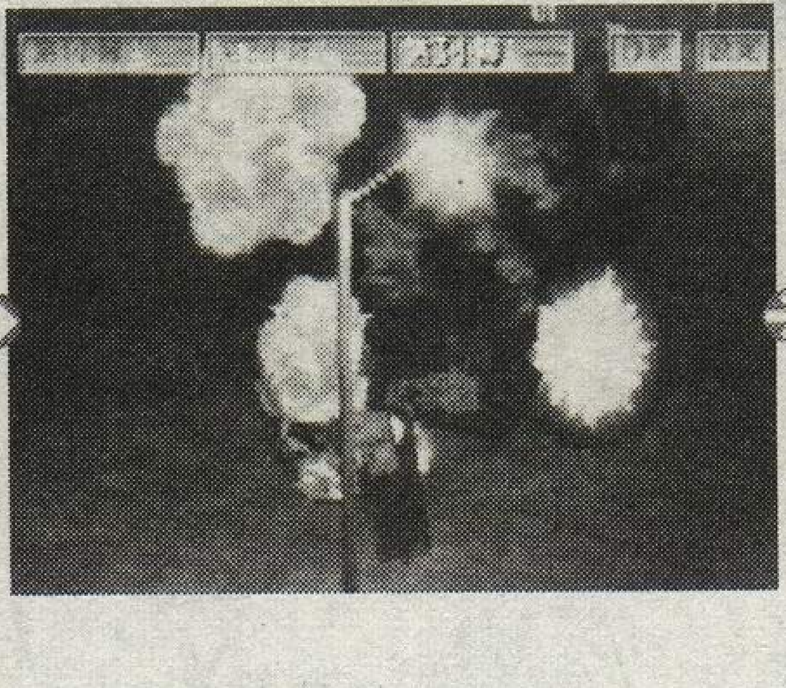



## 完成任务

机兵完成任务后，由完成时间、歼敌数量、损坏状况三个标准评价机兵。成功后的部队将提高点数，补给时会得到武器、弹药、新机兵等物资。由点数不同决定给的各种物品，这也影响到下一次战斗。自然，这会为完成新任务提供有力的保障。









# 喜欢你

此游戏可以消除恋爱模拟实验中常有的紧张感，尽情地享受吧！

| SS | 出品：GAGA　发售日：1997.6.27 |
|---|---|

## 目标是"终生的伴侣"和精锐部队！磨炼男性魅力，博取女孩芳心！

公元2200年，地球上的国家消失了，两个大的联邦国家开始形成。环境污染越来越严重，人类开始进行宇宙殖民的实验。在地球至月球之间的宇宙殖民地，有一所联邦军士官学校，主人公就是其中的一名学员，在他的军人生涯中，他开始寻找终生的伴侣。由于上个世纪持续不断的战争，造成了男性人口的急剧减少，士官学校中增加了很多女学员。主人公在学校中一边学习、玩耍，一边开始和同级的、低年级的女学员以及女教官进行交往，关系不断加深。



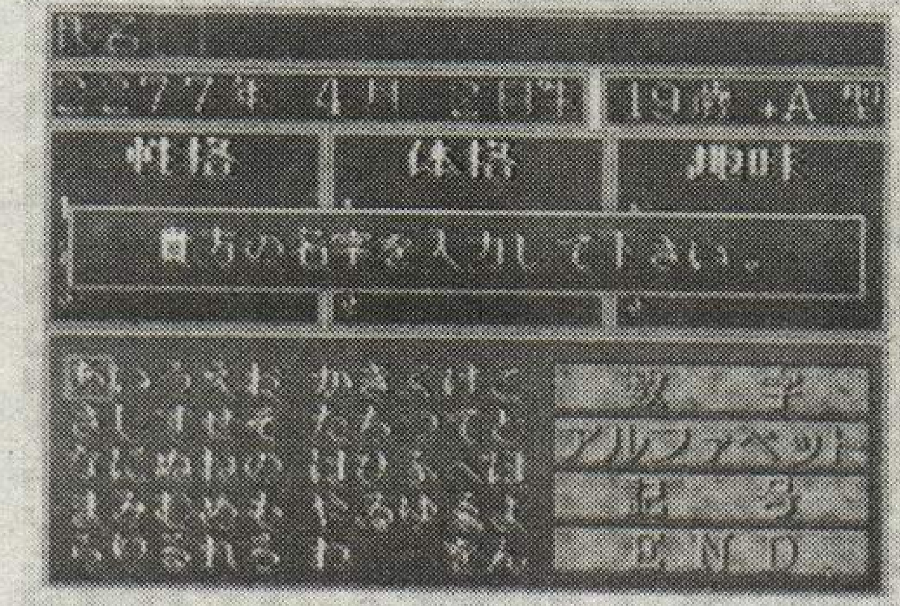




从教官到同级生都是女的。其中还有乘坐坦克的小型游戏

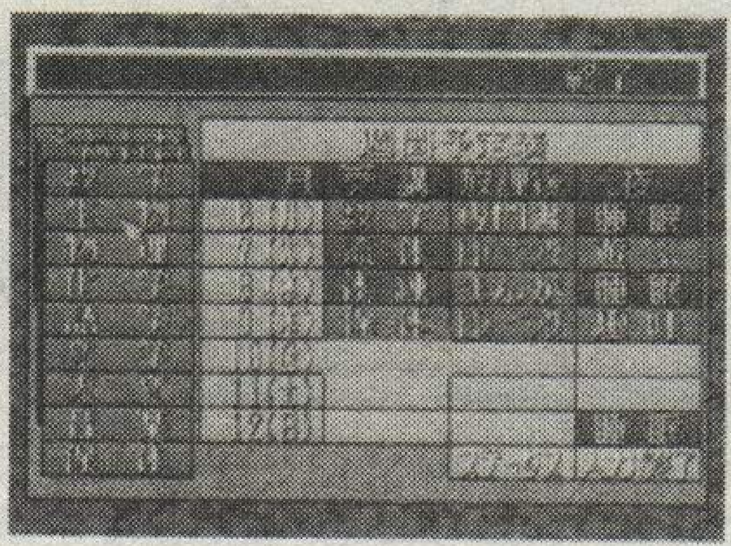
## 游戏者可以设定自己的个性

此游戏的特点是在开始游戏之前，游戏者不仅可以选择姓名或爱称，同时还可以设定各种个性。如体格、兴趣、性格、血型、生日等都可以设定。这些设定可以影响他是否能博取女孩的好感。




姓名的输入可以选择汉字、平假名、片假名、记号等。性格、体格、兴趣等也都可以在给定的内容中选择。是选择理想的个性？还是走现实主义路线？

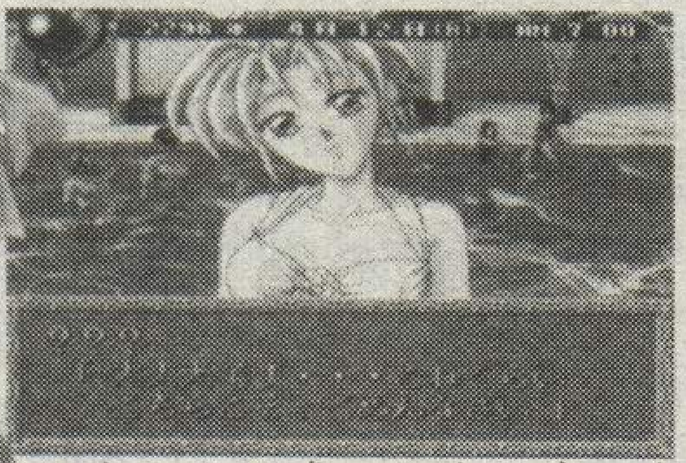
时间表以一周为单位



每周星期日要决定一周的时间安排。把每天分成三段时间，将想做的事情填入栏内。如果过分贪玩，将会影响学习成绩，最坏的结果有可能是退学

## 以士官为奋斗目标的女孩子们．她们个个威风凛凛

游戏中出现的女孩们都很可爱。为了成为军队中的精英，她们中有很多成绩优秀，运动场上也很出色。她们甚至超过了男孩子，其威风十足的样子经常会让你震惊。或许她们不是一般的学生，而是一群特殊的女孩……？

鴛淵茜

日本淑女形象，成绩优秀。喜欢的类型是性格开朗，行动果断的人




シーシェル・マルセイユ

脸蛋可爱，性格刚强。信奉实力主义，对比自己能力差的人绝不会表示兴趣。擅长格斗，在竞技大会上总是取得优胜




ミョンディス・B・コジェドゥーブ

入学后就认识的同年级学生。性格冷酷，但对主人公却很亲切。很快两人就成了好朋友，她为主人公送了许多情报。安排时间表时一定要给她打电话




ゴールド・ハニー・マッキンベル

长着一头金发，性格温柔，成绩优秀。是一名文静的姑娘



藍瑠璃

性格活泼，伶俐可爱。心里想什么立刻就会通过说话或脸上的表情表现出来，显得有些孩子气。喜欢的类型是英俊而有幽默感的人



ミーヌ・ルージュ・ガブレスキー

# 蓝色开拓者

SS | 出品：HUMAN　发售日：未定

PC-FX 中受人欢迎的恋爱加冒险的 RPG。节奏轻快的动画设计引人注目！

## 寻找新娘的冒险行动

在幻想的世界中将恋爱与冒险合二为一，这是就恋爱PRG。主人公遇见了8＋α个女性，并从中寻找未来的新娘。在PRG的主要内容——战斗中，通过游戏系统可以改变个人的感情。在重要场面中，由于动物的出现，使主人公的个性得以充分表现。由于主人公采取不同的行动，事件的变化也不相同。所以，百玩不厌。



动画片中的台词是有声的
可以观察到活泼的女孩子的表情。











战斗场面令人紧张。其中的会话场面表现了主人公的个性

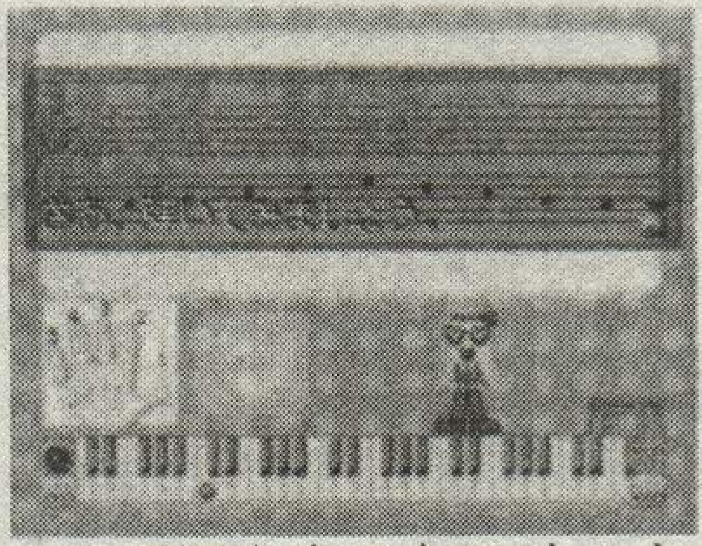
可以和幻想世界中的孩子谈恋爱，女孩的身份可选择神官，剑士或魔术师，这些类型的选择在过去的恋爱游戏中是没有出现过的

# 音乐学校

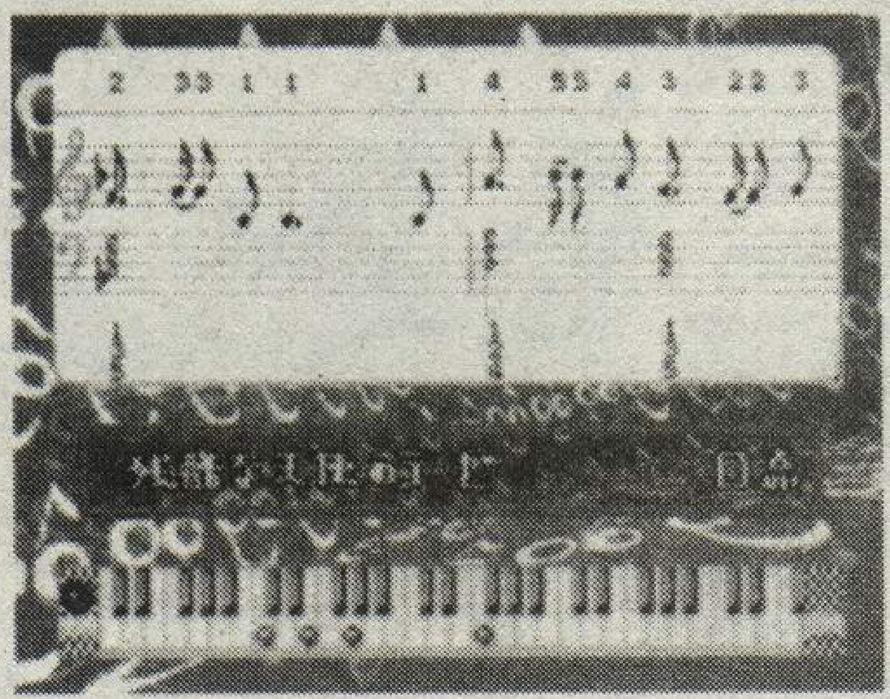
SS | 出品：WAKA　发售日：1997 年 7 月

从钢琴课程移到作曲课程，轻轻松松地学音乐！

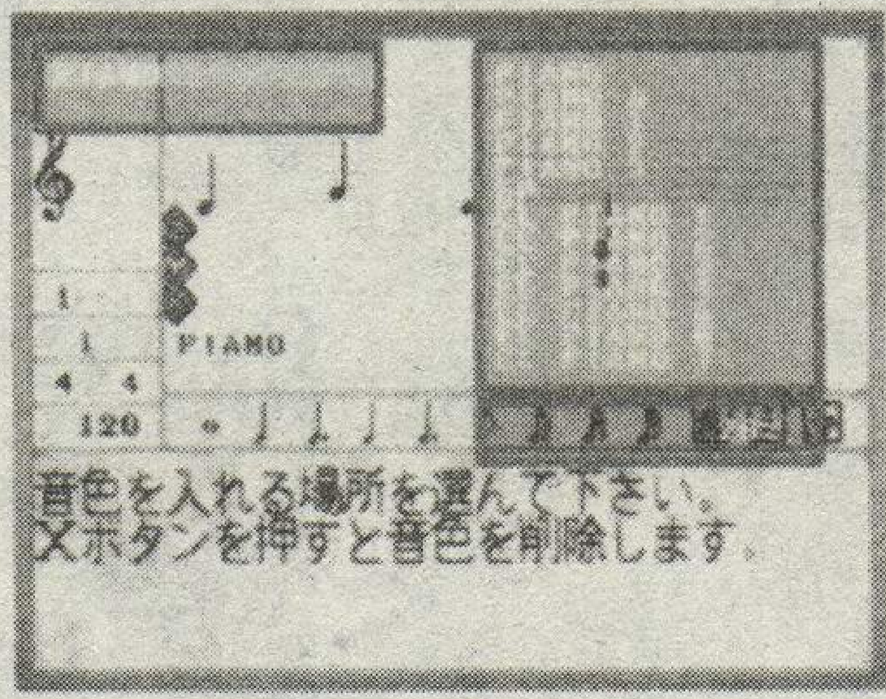
充分利用土星的内置音源，通过与MIDI对应的键盘，就可以进行钢琴的演奏和学习。而且，此软件还具有地道的シーケンサ功能，可以作为一件简易的作曲工具。



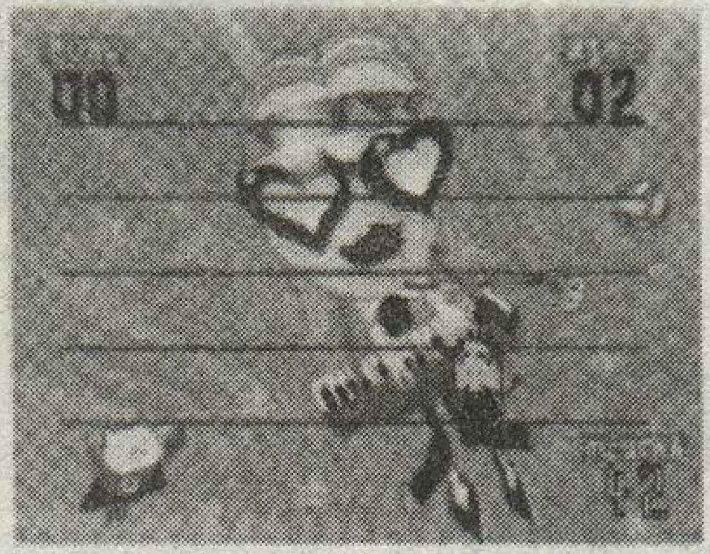
课程分为12个级别，从初级到12级。具有演奏效果评判功能，可以检测演奏者的水平



样曲共收录20个曲目，从动画片到70's的摇摆舞曲，题材多样。可以复制目前市场上的MIDI数据




通过键盘就可以自由地进行作曲和改编。16个轨迹，32个发音数，音色为GM音源调制



游戏内部还有3个小游戏。画面上的人物可以跟随听到的音乐产生相应的感觉。另外还有猜谜等

# NIGHTRUTH

超常现象的解迷游戏第三代。

SS　出品：LAY-UP　发售日：1997 年夏

"NIGHTRUTH" 系列故事以超常现象为题材，受到游戏者的好评。这次上市的是第三代。这次的故事是从一天早晨开始，慎哉他们亲身经历了奇异的现象。慎哉的灵剑セクンダディ消失了。从此产生了一连串的奇怪现象……。为了揭开这个谜，他们开始行动了。



这个故事是以姬川蓝为中心展开的。她的秘密引起了意想不到的事件




一天早晨，慎哉他们5人遇到了奇怪的经历。新的战斗从此开始了




发生了一连串的事件，灵剑セクンダディ的消失会不会和这些事件有关呢

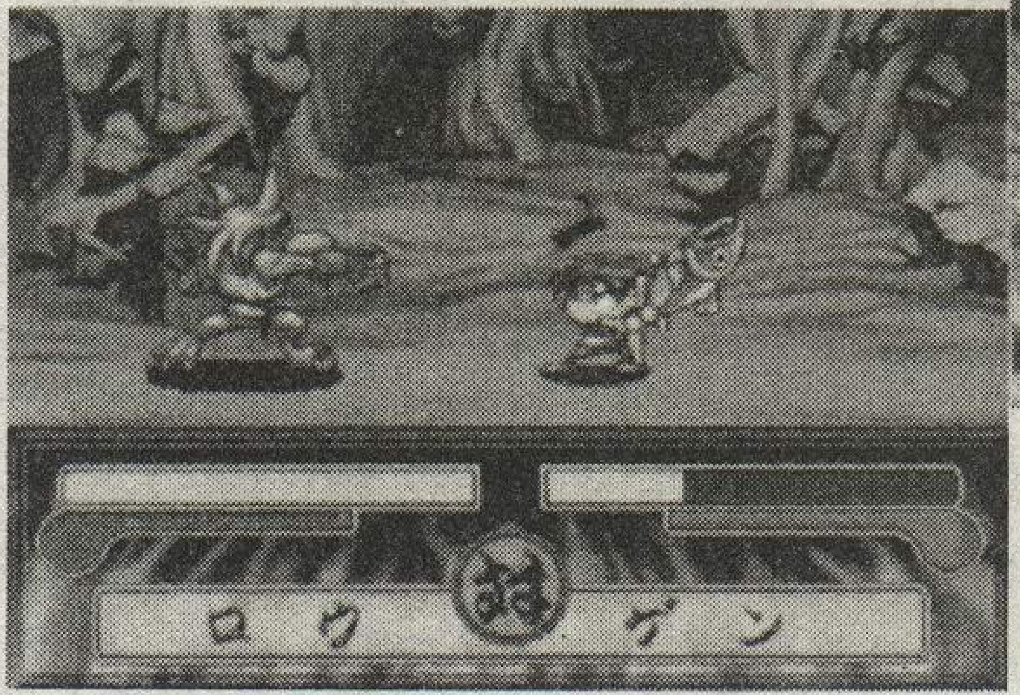
# 冒险活剧 MONO MONO

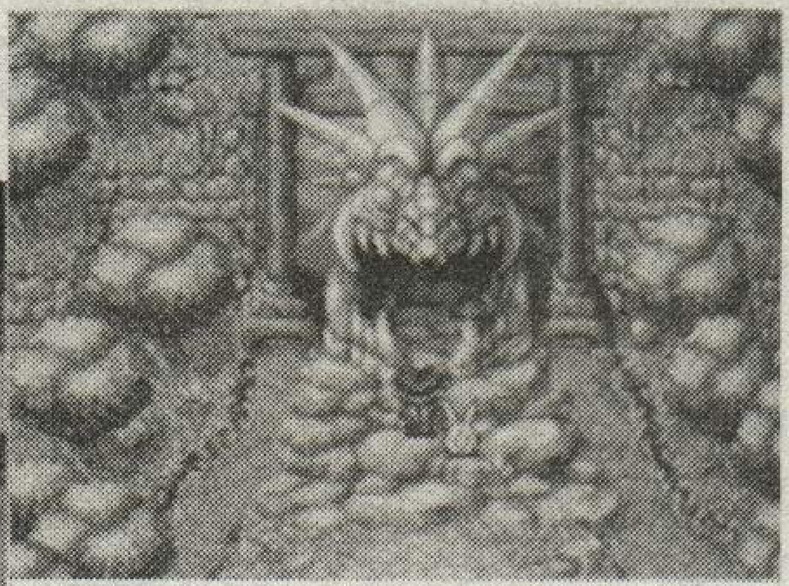
与敌人展开战斗，由于使用的武器不同，攻击方法也不一样。最新的 RPG 登场了！

SS　出品：翔泳社　发售日：1997 年夏

## RPG 类型中收集道具者必读！

RPG 类不可缺少的是武器和道具。有时，是攻击对方的道具，有时是恢复体力的手段。如果一定使用的话，看一看使用的角色。请大量收集它们！此游戏正是为了满足玩家这种愿望而设计的。游戏的舞台虽然是虚幻的世界，但却有点类似日本的村庄。不是从此开始移动，主要是在村外接受考验的洞穴中进行。为了救助小伙伴，主人公开始了冒险之旅。

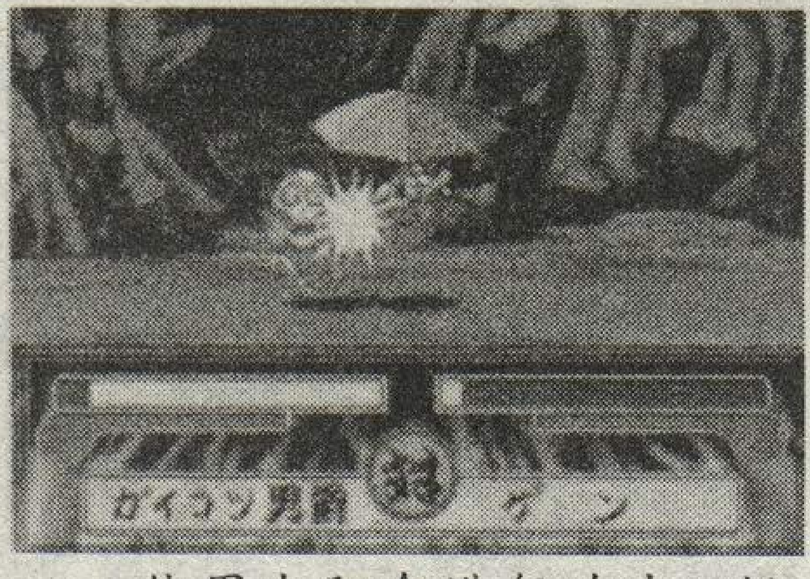


地图画面中突然加入战斗画面时，人物被大大地展示。可装备的武器和附件也清晰地显示出来，究竟装备什么呢？好像有些苦恼

### 请使用多样的武器和防具！

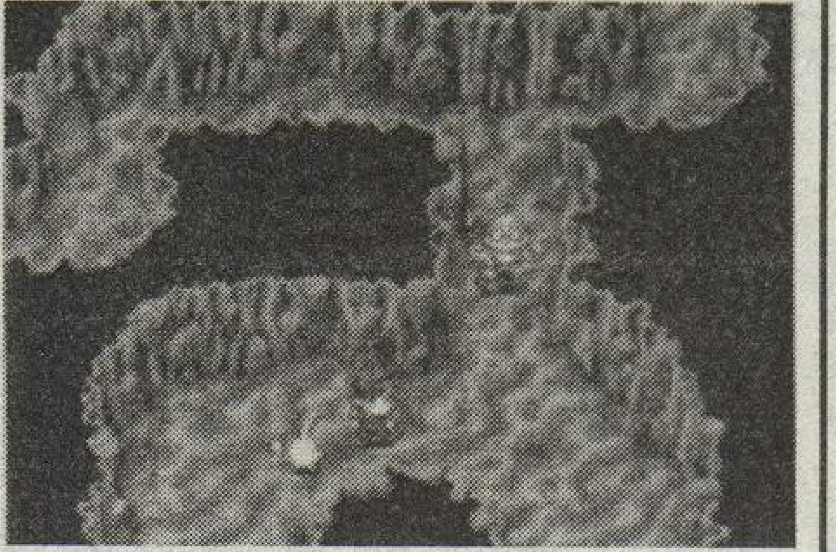
此游戏中的战斗属于格斗动作类型。通过按键和方向键控制。当画面下方的能量槽蓄满时，还可以使出特殊的必杀技。由于装备武器不一样，攻击方法也完全不同。




使用太阳伞进行攻击，妖怪被炸裂！

### 一进入就会改变形状的地牢

在村外接受考验的洞穴中，住着可以给小伙伴治病的神仙 MONO 神。要想借助 MONO 神的力量，就必须通过洞穴接受考验。而且，这个洞穴只要一进去，内部构造就会改变。



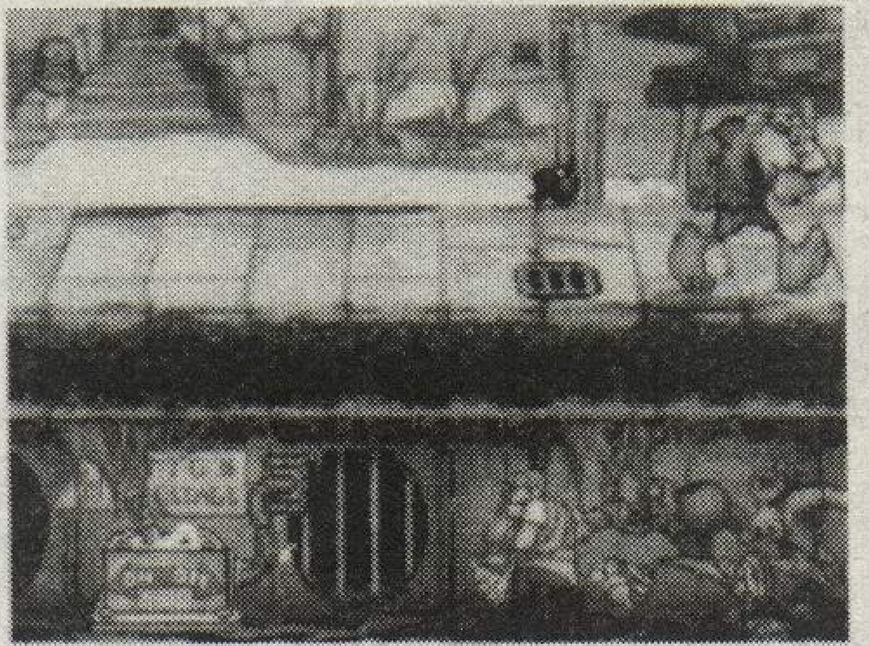
地牢里到处都是妖怪，真令人恐怖

# 三个鬼侏儒

从异次元空间来了三个侏儒，他们到处进行暴乱活动。孩子们能否得救呢？

SS　出品：SEGA　发售日：1997年6月

在纽约兵器研究所出生的4名天才儿童，为了排遣寂寞，玩起了双六骰拼图游戏。以侏儒为主角的这个游戏，实际上是在异次元空间中进行的。有一天，孩子们的危险时刻到来了，3个侏儒闯入了他们的世界。







把魔物投出的球打回去，如果打中垒上的魔物，同伙就可以进垒。如果3人都跑回本垒，就会出现一个清晰而又有趣的舞台

### 武器是运动用品

不断地打倒袭来的魔物和从异次元空间来的侏儒，有趣的是使用的武器都是运动用品。攻击方法也是与这些武器相适应的。用保龄球或棒球等打倒敌人。也有一些特别的攻击。



保龄球的攻击就是将球抛出去连续攻击敌人

### 1—3人可以同时游戏

3人可以同时进行，分别操作3个侏儒。要求3人集体行动，有意识地攻击昏倒的人或是3人配合进行特别攻击。1人游戏的时候，可以利用LR键，一边变换侏儒一边游戏。



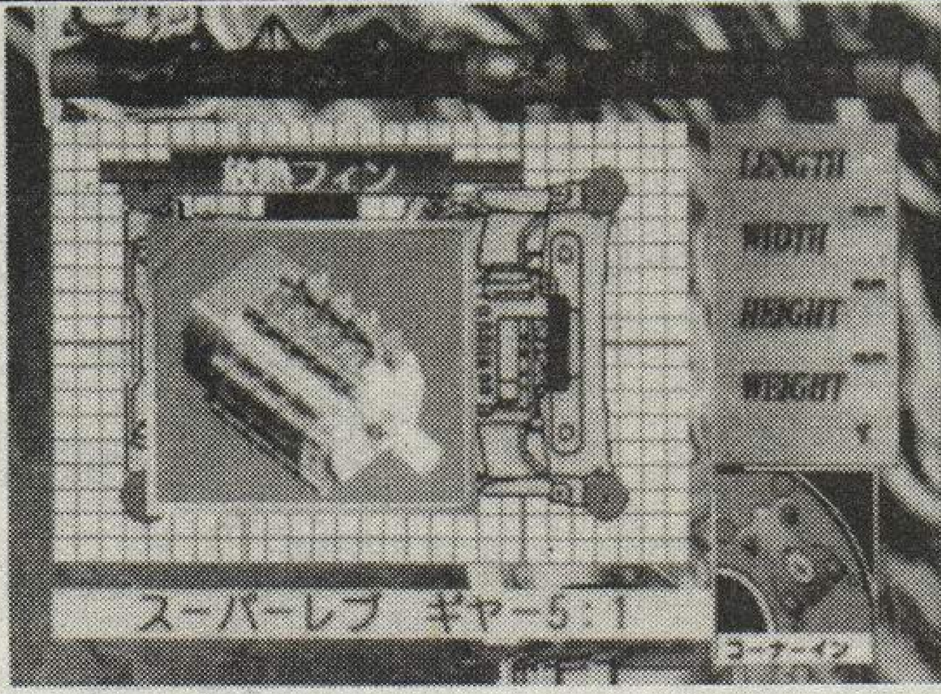

快速连打LR键，3个侏儒开始打架，这时，可以攻击敌人

# 迷你四驱超级工厂

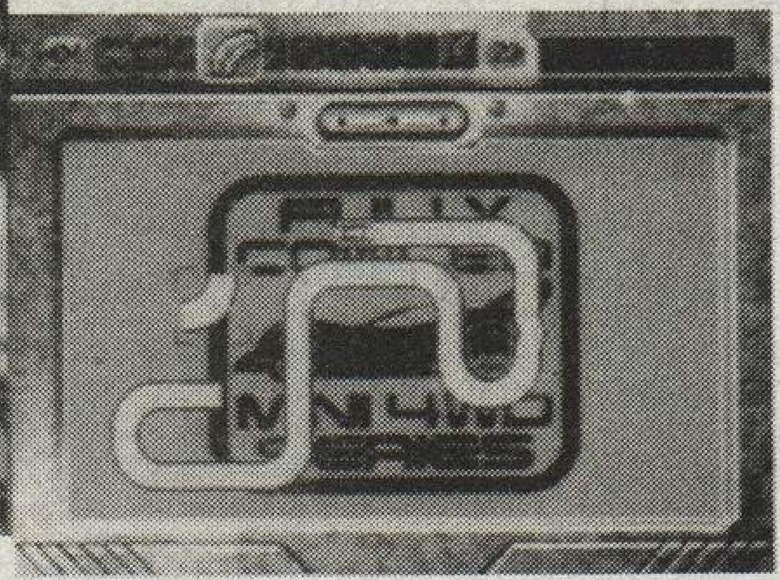
集当今流行的迷你四驱赛车游戏魅力之大成。利用软件还可以对赛车进行实际改造。

SS　出品：MEDIAQUEST　发售日：1997年6月

在中、小学生中，迷你四驱赛车游戏大受欢迎，本游戏集之大成，使用真正的机器之纯正零件，可以进行各种配置的试验。根据机器的不同，还可以识别零件是否可配置，你可以随心所欲地改造你的机器。改造成功的机器用3D画面表示，从各个角度都可以得到确认。另外，游戏还有路线设定系统，你的迷你四驱赛车设计好以后，你还可以自由地设定它的行驶路线。此游戏还具有"Let's go（让我们去吧！）"的特点，设计有大会赛车模式。




### 配置是赛车的生命



通过改造、制造出自己的迷你四驱赛车，这是此游戏最有趣的地方。让我们来制造最快的赛车吧

### 示范讲座



如果你真的想对你的迷你四驱赛车进行改造，那么游戏内部还设计有迷你四驱赛车知识讲座。主人公豪、烈、土屋博士3人将向你介绍你的赛车及其各个零部件的功能和作用，还会告诉你需要哪些道具来对你的赛车进行改造。不仅仅是游戏过程中的赛车改造，而是从迷你四驱赛车的基本知识开始一一介绍。

### 用最完美的赛车来参加赛车大会



大会赛车模式中有10台赛车可供选择，选择其中之一，就可以去参加赛车大会了



赛车大会的赛车路线要通过森林、山等各种场所

# K-1 空手道传奇 96 大奖

享受 K-1 压迫感的画面。96 年 K-1 的集大成者。

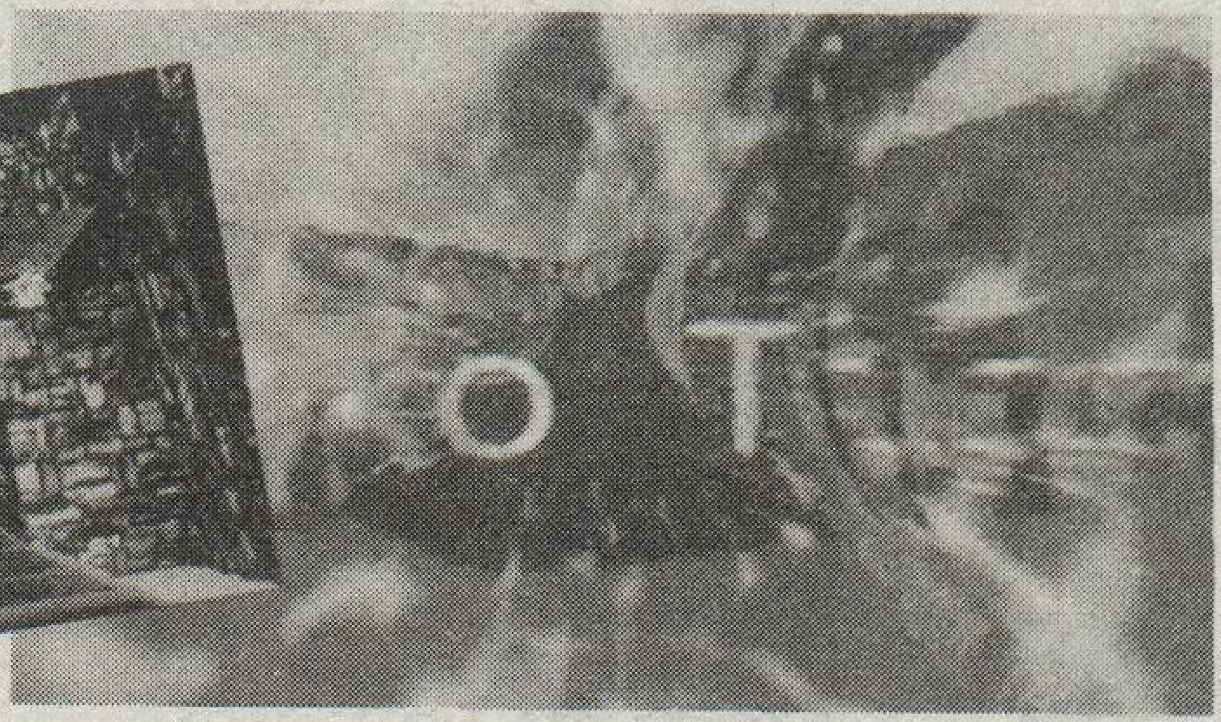
SS　出品：正道会馆发　售日：1997 年 4 月 25 日

## K－1 数据库的第二代，看一看追求最强者的身姿。

K-1 可以选择カラテ、キックボクシング、カンフー等站立格斗技术的最强招。它的第二代登场了。

上一个作品 "Legend of k-1 Best Serection" 是以 K-1 的历史为内容，而这个软件则是以去年的 K-1 为中心模式而设计制作的。K-1 目前极受欢迎，今年春天还公映了以此为题材的电影。未体验过的人可以体味一下比赛的激动与兴奋。



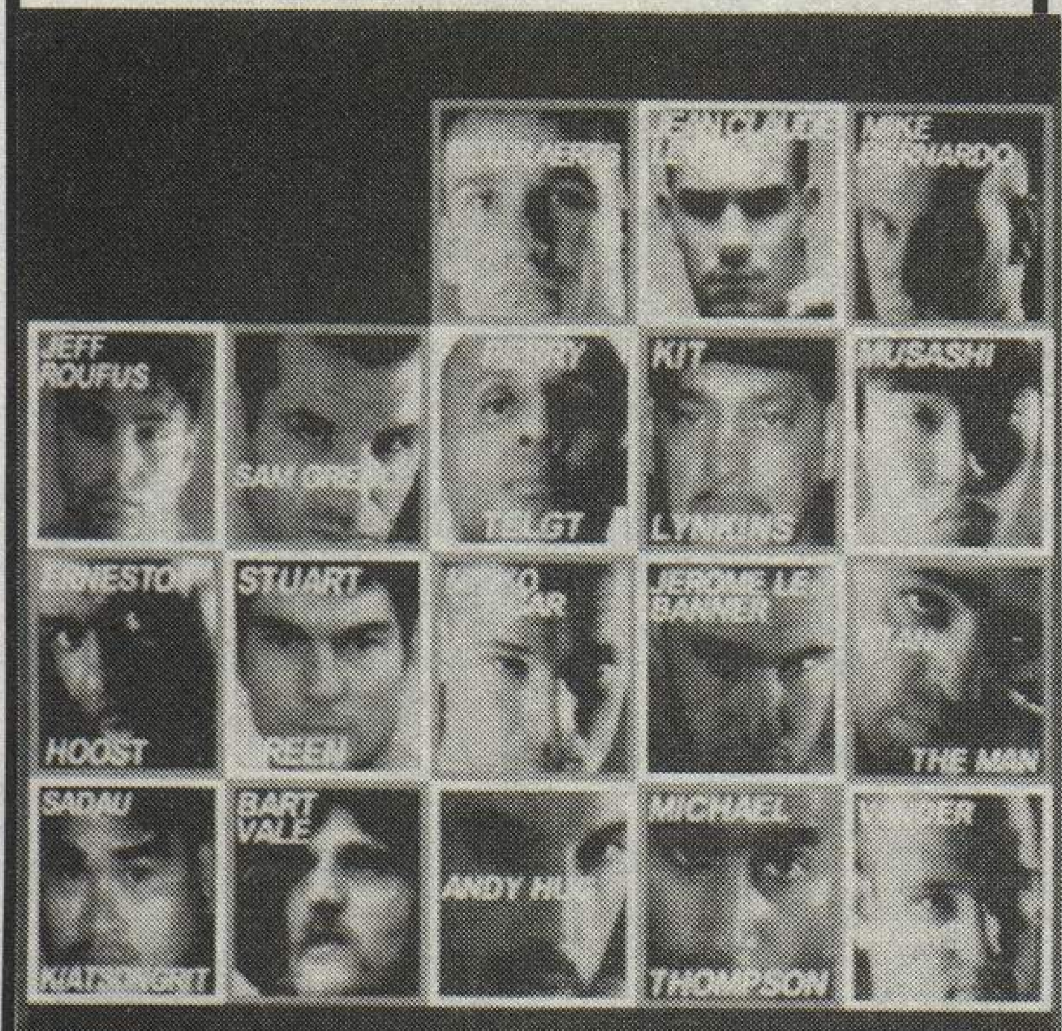
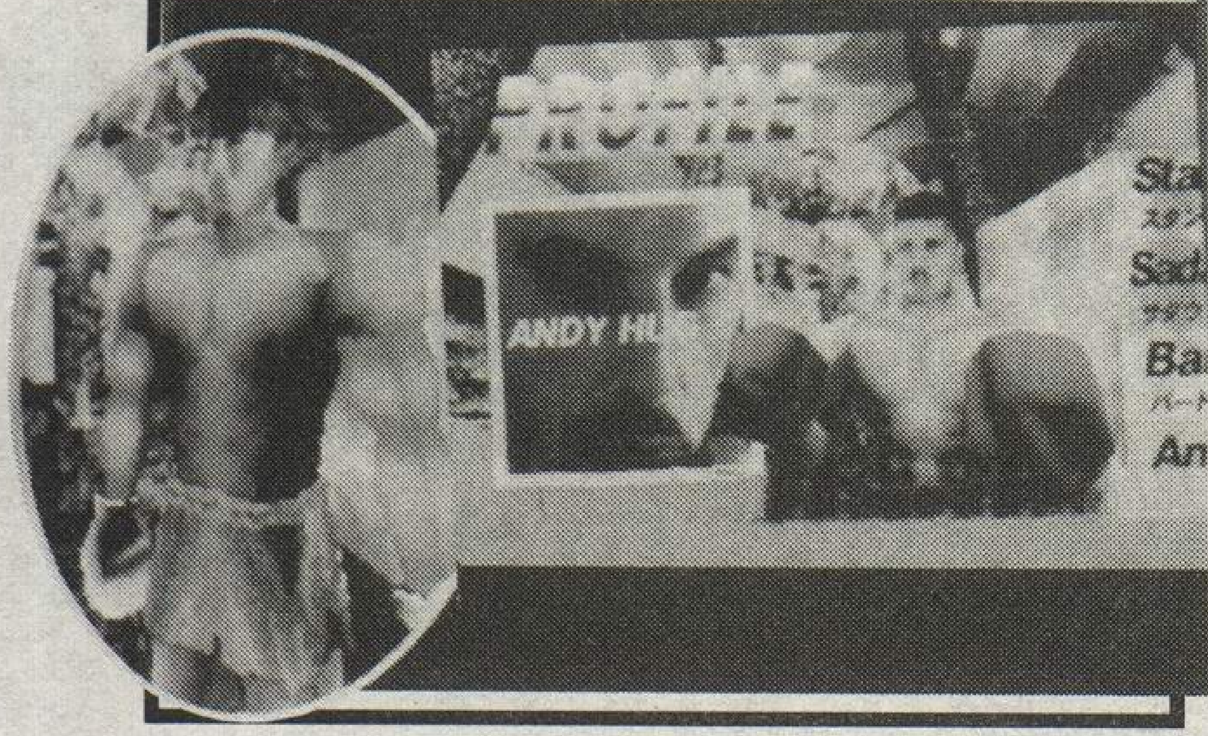


可以象玩游戏一样在界面上操作，让你完全沉浸在K-1的世界里。由于其出色的设计，其中用 CG 描绘的屏幕电影也是值得一看的

### Ⅰ. 人物简介

软件模式中有 K-1'96 大奖中出场的全部 20 名选手的人物简介。项目中有身高、体重、出生年月以及所属的道场、现在的经历等；资料详实。对于主要选手还准备了其真实的多角度造型。如果，对其扩大或再利用，则有可能造就钢铁般的肉体。

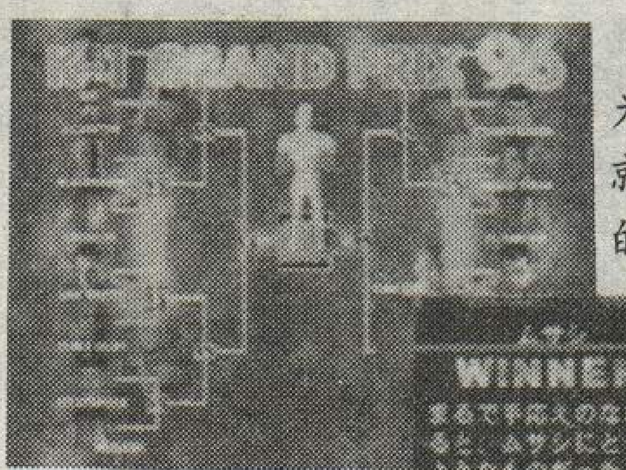


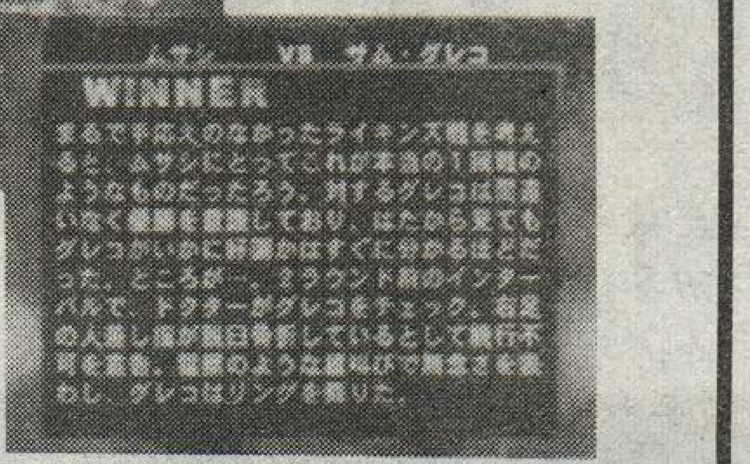
### Ⅱ. 96 大奖赛

此模式再现了'96K-1大奖赛的情况，在此可以观看收录有大奖赛全部 13 场比赛情况的电影。

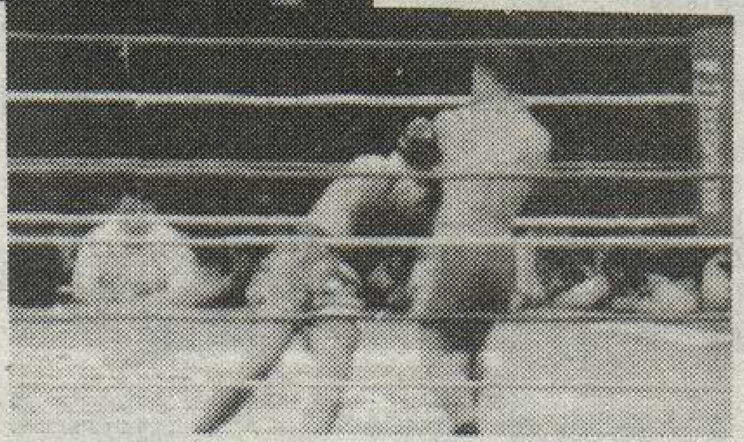
对于不明情况的人还有解说，K-1 大奖赛是每年一次的锦标赛。它是K-1的热门赛事，汇集了世界各国实力最强的选手。其压轴戏就是在最高级别的选手之间展开的攻防对抗的精彩场面。



在赛事表上移动光标，然后通过按键就可以选择你想要看的比赛场次画面




有概括整个比赛情况的解说词



### Ⅲ. 附录

在此部分可以看到以下内容：K-1 比赛规则的解说，正在发行的录像系列的目录、正道会馆招收新生的电影片等。另外，还可以看到 96 年 K-1 小姐的画面，这大概会让你看完选手的比赛后耳目一新吧。




### Ⅳ. 制片人石井

在此部分可以看到采访石井和义的录像片，石井是K-1的制片人，而且还是空手道场正道会馆的馆长。此部分包括两项内容，K-1 展望和 '96 大奖赛闭幕。K-1 发烧友不可不读。



# 黑衣猎人～下　妖魔森林

一边游戏一边学习英语，所以，起到一箭双雕的作用。这是一个十分有趣的冒险故事。

SS　出品：SEGA　发售日：1997年5月30日

## 在游戏过程中学习英语，体验英语的软件之第2代。

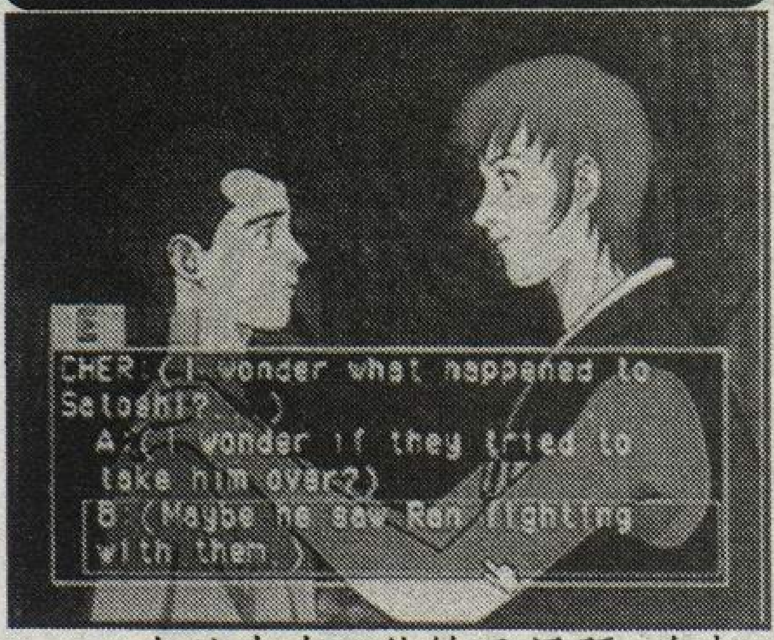
英语体验软件EMIT颇受好评，今天它的第2代又登场了。一边欣赏动画片，一边可以进行英语的基础学习（对日本游戏者而言）。故事中经常会出现冒险游戏的要素，这时请使用"调查"、"移动"等指令使故事发展下去。玩家请在三个主要人物中选择其中之一游戏。由于不同人物有不同的立场和性格，所以，可以学习到丰富的单词和用语。





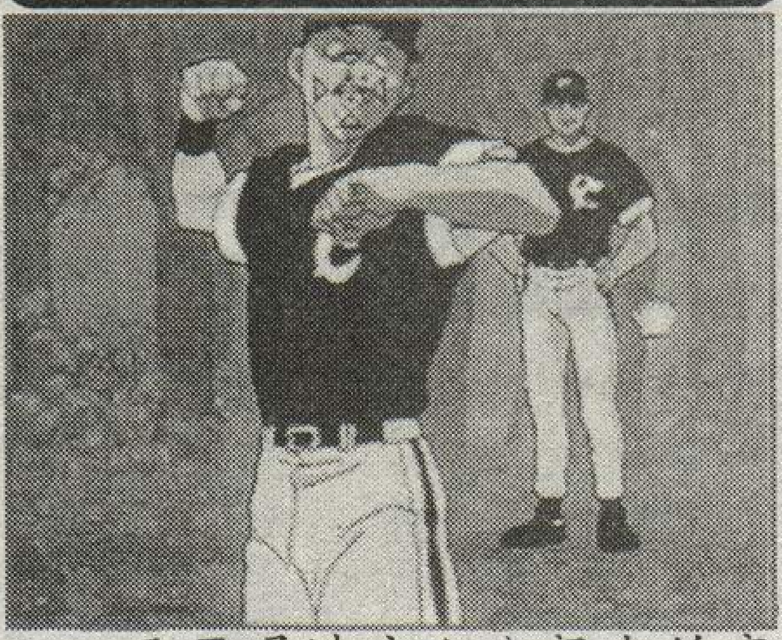
故事的原作者是栗本薰氏。故事梗概是：少女真理子因患上奇怪的妄想症而苦恼，为了治病，她转学了，在新的学校发生了一连串的奇异事件

回答练习问题




本编中有5种练习问题，包括与故事展开有关的Q&A（问题与回答），英语单词问题、听写练习等等。确实能够提高你的英语能力

与怪物的搏斗



画面通过主人公视点的变化，不断地与怪物进行战斗。这是下卷故事的高潮部分。最后决战即将来临



本篇是英语发音，但每句话都可以进行句读、重复、英文字幕表示、日本语发音、日本语字幕等自由转换

认真学习英语



结合自己的英语水平，可以选择合适的模式进行学习。重要单词可以参照其意思

# 罪恶风波

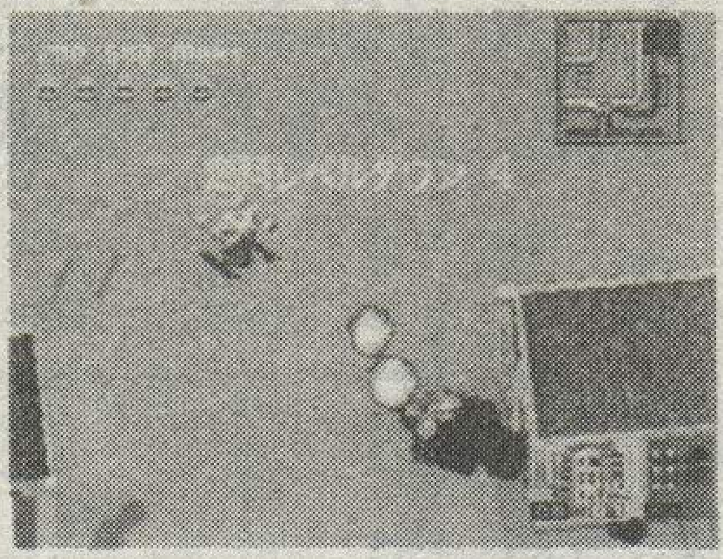
俯视型3D场地内，暴走车无视交通法规，游戏者对其进行追击并毁灭

SS　出品：VIRGIN　发售日：1997年5月16日

## 令人心惊肉跳的驾车射击游戏

未来城市メケオ进入无秩序状态，暴走车纷纷武装起来，取缔它们是一件很棘手的工作。玩家为了获得取缔罪犯的赏金，击毁了一辆又一辆暴走车，他想成为メケオ城市中最高赏金获得者。

画面是用俯视型3D视点来描绘的，楼房和高速公路都是立体的。车子可以前进、后退，甚至还可以在道路以外的地方行驶。如果发现目标，请在规定时间内追上它并击毁它。共有8关等待你来闯。



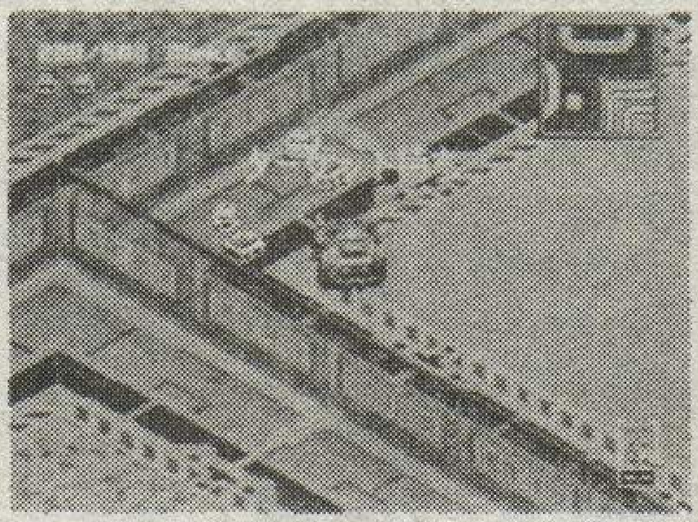
住宅区内设置有攻击炮台，这是用来自卫的。注意你的目标



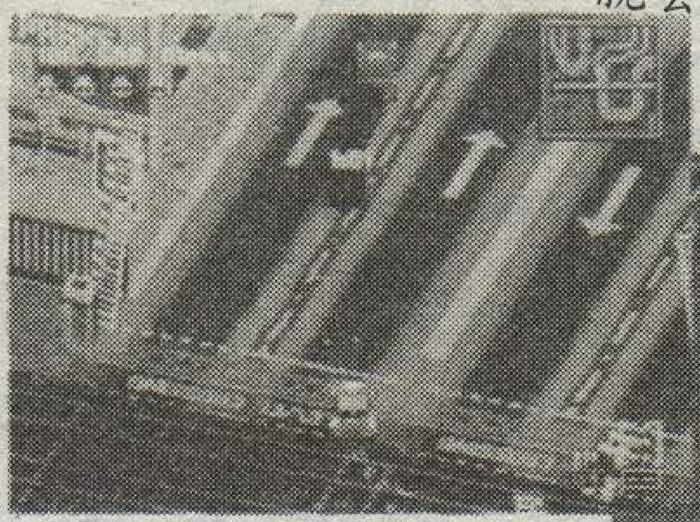
可供2人同时玩耍。两人可以进行比赛，用黄色标记表示成绩，击毁目标成绩就会上升，谁先达到目标金额谁就获胜。你要加油哟

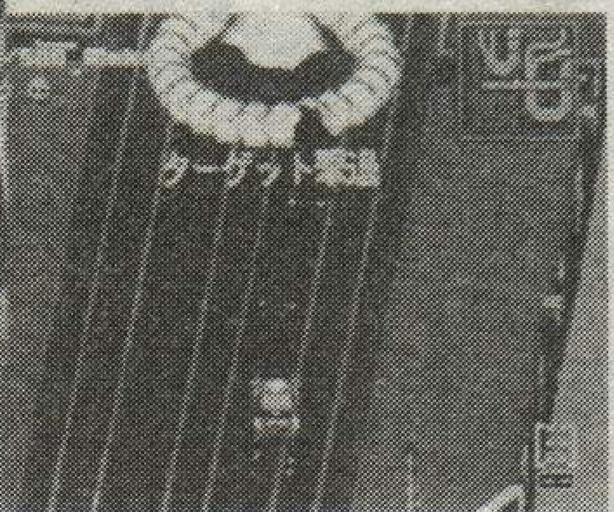


在港口的集装箱堆积地与暴走车进行单兵较量。目标用红色标记表示。即使它逃离画面也要紧追不放，由于敌人也有武器，请横向行驶



击中靶子以后，会出现武器和燃料。导弹等武器与标准装备的机关炮不同，有弹数限制





发现目标后立即追击并射击破坏它。每关乘坐的车都不一样，共有8种车

# 战术斗士（暂称）

SS　　出品：MEDIA　发售日：1997年夏

与空手道、中国武术、八极圣拳等格斗游戏一样，此游戏也属于格斗类型。

## 如何将一名少女培养成最强的斗士。

此游戏的主人公叫榊瞳，一天她的父亲突然失踪了，她开始寻找父亲。有一天榊瞳突然意识到：要想找回父亲，只要在父亲道场同事举办的"S一大奖赛"中取得优胜就可以了。于是，她找到了被父亲道场开除的神内直人，请求他帮助她训练，为了能在"S一大奖赛"中获胜，她训练很刻苦。

日程安排以一周为单位，在此期间，为了增强体力，将进行技术、精神力量等各种训练。为了提高其他技能，还需要加入各个道派进行学习。



榊瞳原来只是一名普通少女，但现在已经进入了格斗世界

### 要挣钱才能维持每天的锻炼！

**打工**

为了不断接受训练和学习，就需要出去挣钱。打工可以挣到一些钱。初期设定是从5种打工职业中选择一个，随着事件的发展，可以进行多种选择。



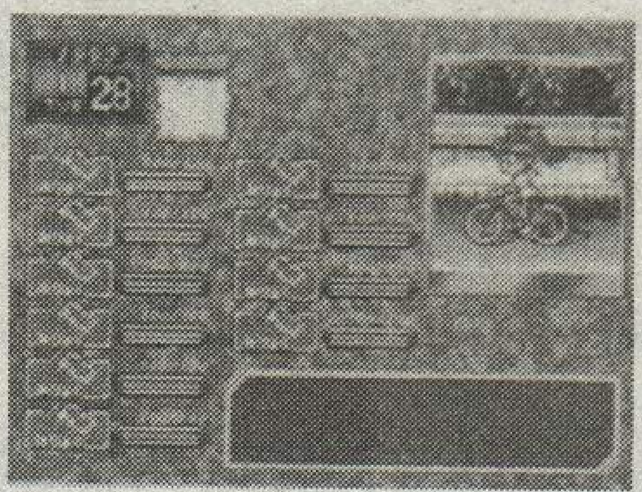
打工职业之一是做舞女。

打工还可以做门卫。榊瞳遇到了小偷，把她吓了一跳

### 以优胜为目标，加紧锻炼！

**训练**

一周日程的主要内容还是训练。训练内容从游泳、慢跑小运动量开始，到器械锻炼等强运动量项目。这也是随着故事的发展而增加的



# 少女影展

SS　　出品：SUNSOFT　发售日：1997年夏

随着季节的变换，按下你的相机快门，摄下少女万种风情。

## 通过镜头和少女们进行交流



主人公是一家杂志社的摄影记者，主编要求他拍一些以少女为主题的作品参加摄影展，这个游戏是一个模仿恋爱游戏，通过给少女模特拍照，陷入爱河。游戏中以四季为背景，拍下了少女最美丽的瞬间。随着季节的变换，发生了很多故事，引人入胜。



主人公和まなみ相遇的场面。充满了孩子气，她趴在主人公的肩上

### 去海边，爬高山，多彩的故事

陪伴登场的3位少女去海边、爬高山，到游乐场，拍摄了许多照片。少女们喜欢什么样的照片，怎样才能拍出少女的魅力，你来试一试吧。



少女あや谈吐高雅，喜欢绘画和文学，教养很好



いずみ由于眼睛近视，所以，不得不戴眼镜，心里有一种自卑感。滑雪很棒

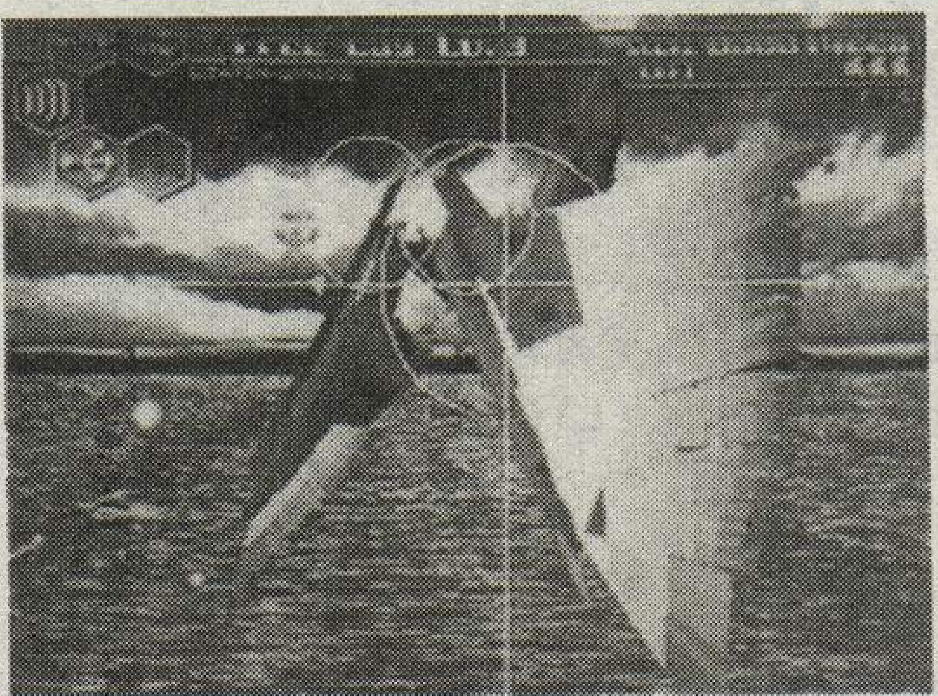
# 雷鸣部队V

射击游戏爱好者们期盼的最新作品终于问世了。

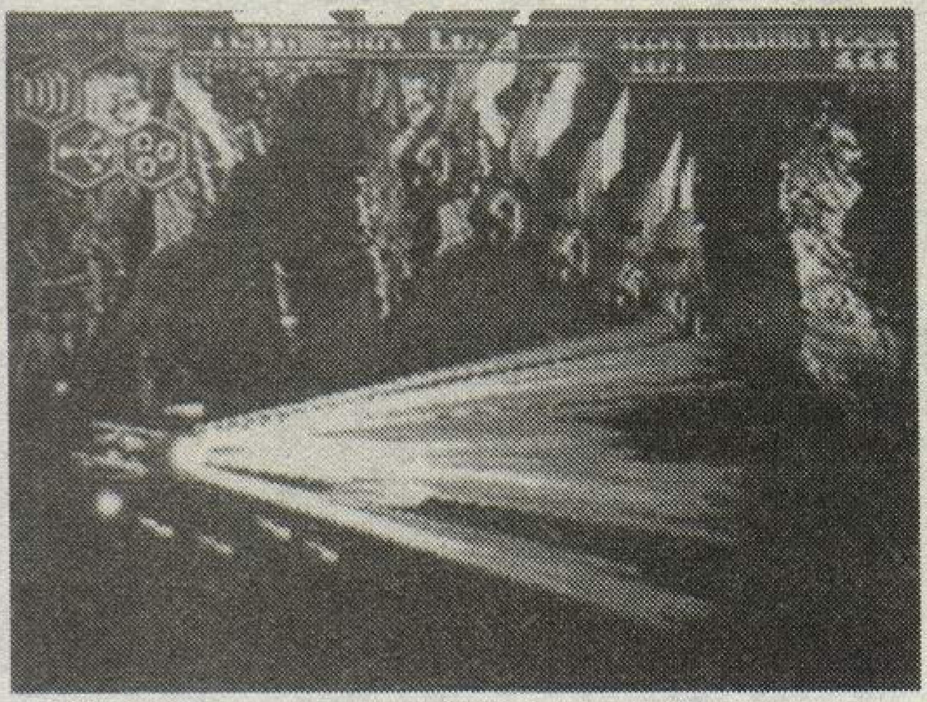
SS　出品:TECHNOSOFT　发售日:1997年夏

在海上悠然飞行的BOOSキャラ和バトルシーン通过立体展示,十分美丽,一定会引起你的兴趣。

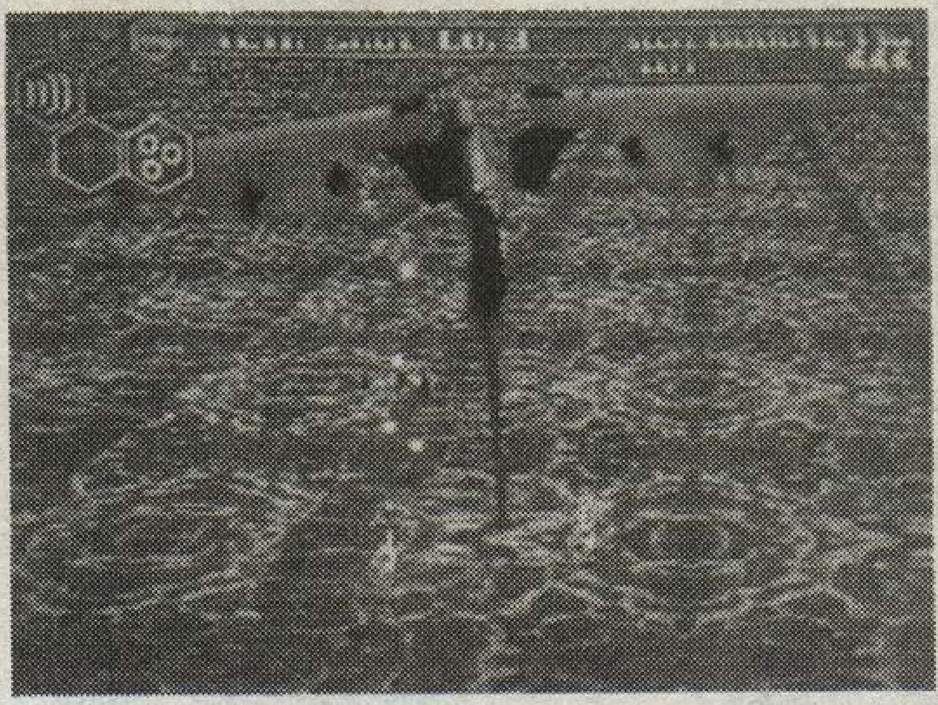
巨大的紫色BOOS一边飞行,一边准备袭击游戏者。飞行的时候,机翼划出类似冲击波的轨道,影像逼真

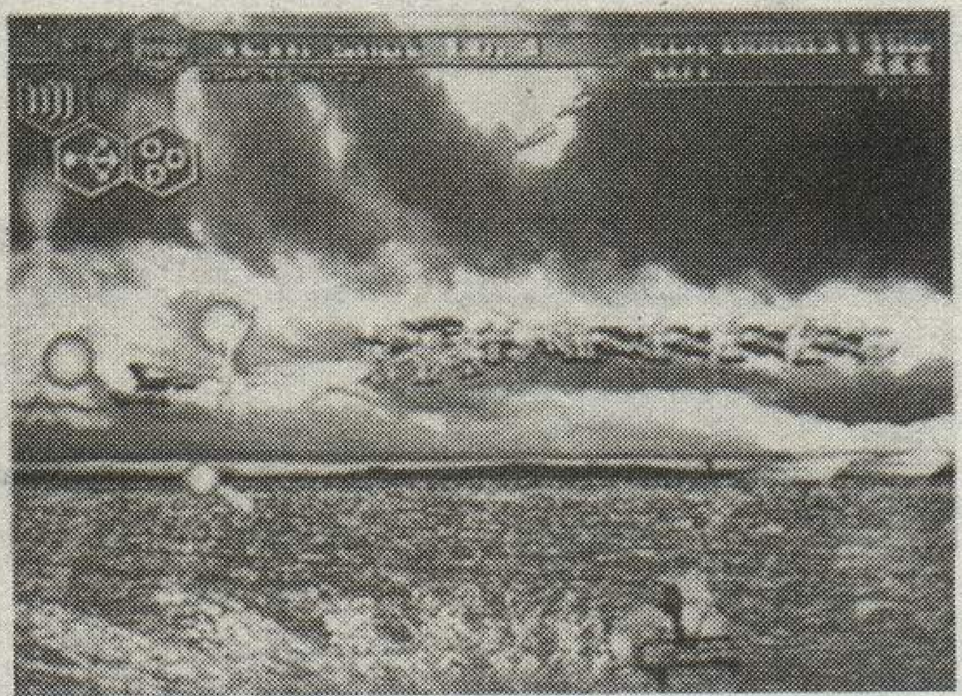






バーストウエポン装备有ツインショット装置,把它发射出去,与海蛇一样的BOOS决战





同BOOS蛇阵混战。蛇阵有耐久力,会围击你

# 空战设计2

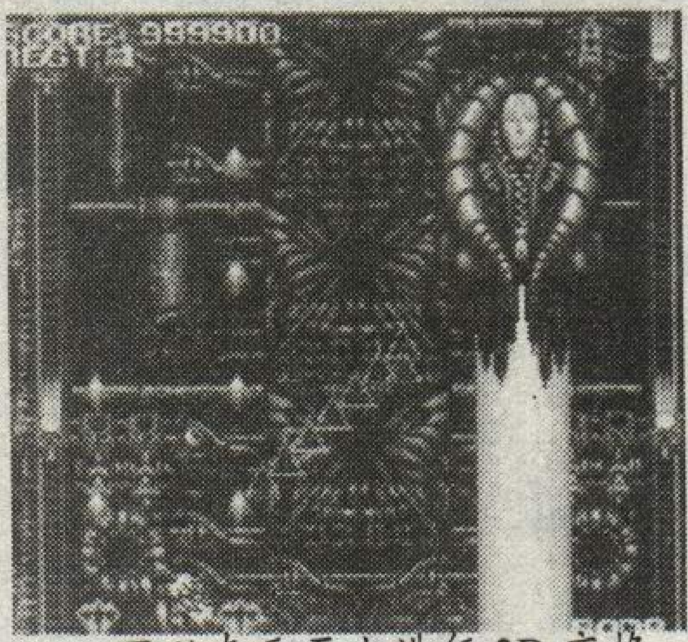
你梦想中的软件——可以亲自设计一场战斗,这就是空战设计2

SS　出品:ATHENA　发售日:1997年夏

**设计者的话**

一个雨天,我正在编制节目,画面中出现了一个木匠似的男人。他的名字叫"ポリ吉"。我为他那棱角分明的身躯而感动,于是就让他加入了"空战设计"族。

"虽然可以自己设计,但一定很困难……",你一定会这样想。但事实却不是这样,因为在设计游戏的复杂部分,全部都有"空战设计2"软件的帮助。所以,即使是入门者也可以轻轻松松地体会到制作游戏的乐趣。例如,即使是制作一个单元,但只要使用多角形,6面图也可以一气呵成。与其说是用点在描绘,不如说是靠运气描绘合适一些。这次,我们介绍新功能的使用方法。

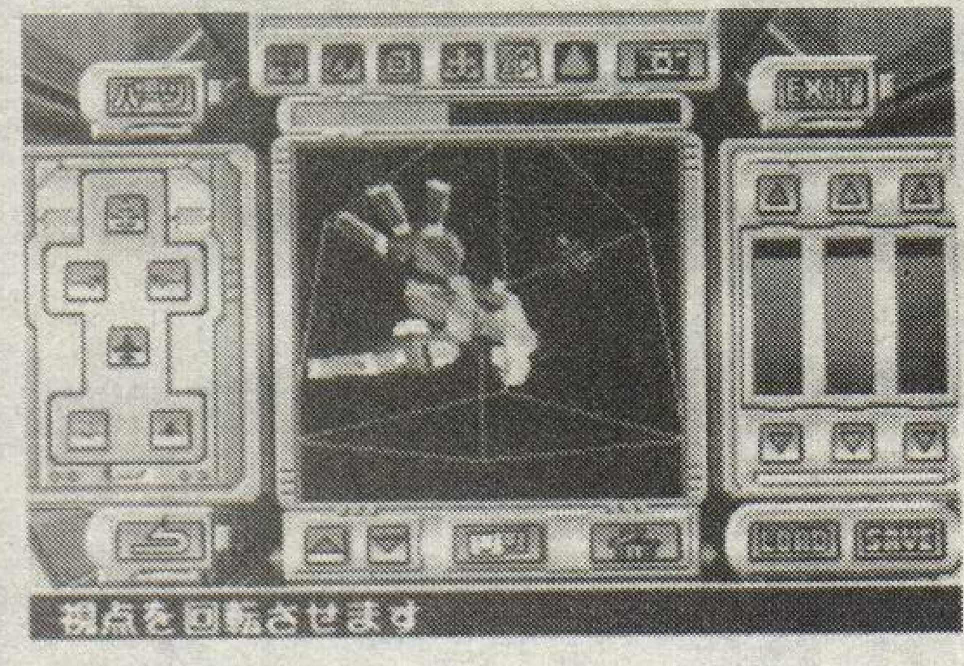


可以在画面上进行2D变换。当然也可以用传统的点描绘法

## 利用立体设计可以轻松地制作单元

### 一、单元组合

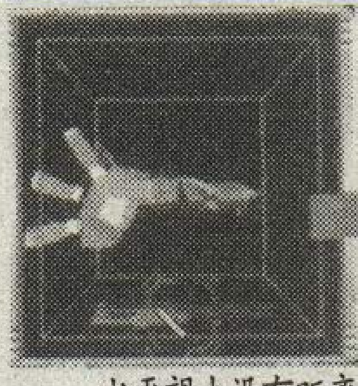
"虽然使用了立体设计,但一定很复杂吧?"这种担心是不必要的。只要使用立体设计,就可以把各种零件组合成一个单元,掌握起来非常容易。操作起来也同样简单。只是最初由于是立体设计可能会有一些疏忽,但很快你就会适应的。

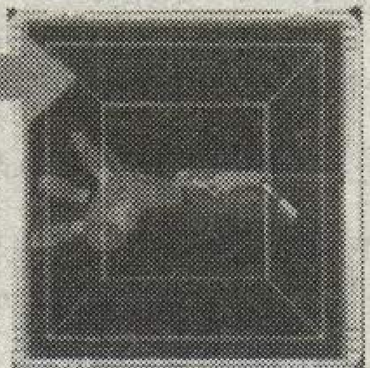





零件(パーツ)分为六个种类。种类如此丰富,你选择哪一种呢

### 零件的移动





通常将零件移动至理想的场所就可以了

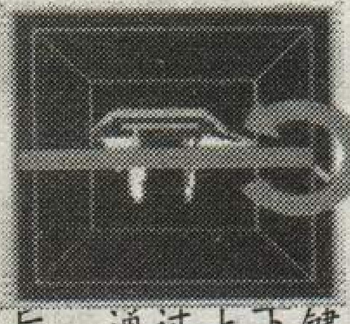
水平望去没有距离感,这时可以从上往下看

将选择的零件移动,只是由于零件在现有平面移动,从现在的视点看位置很好,但从别的角度看可能会有些偏差。所以,要从通过水平视和俯视两次来确定它的位置。

### 零件的旋转

可以对零件进行横向、纵向旋转。虽然只是微妙的角度调整,但或许对位置的确定有好处。特别是在放置左右两边的零件时,首先要把2个零件重合起来进行角度调整,然后再进行放置,这样会提高效率。记住这一点建议,会给你带来方便。





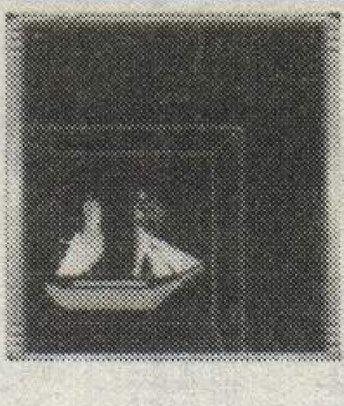
用光标确定以后。通过上下键可以纵向旋转零件,通过左右键则可以以正中轴横向旋转零件

**零件的扩大与缩小**



对零件进行扩大或缩小，将其调整为合适大小。通过横纵双向调节，调整为合适的厚度。

**画面的修正**



工作空间的整体移动。在单元体的一部分看不清时，如果活用此手段，则可以提高工作效率。

**视点的移动**

工作空间的整体旋转（实际是移动了视点）。这样可以从各个角度来观察单元体。可以检查各个零部件的结合是否完好，经常使用此手段，会为你提供帮助的。

**光源位置的变更**



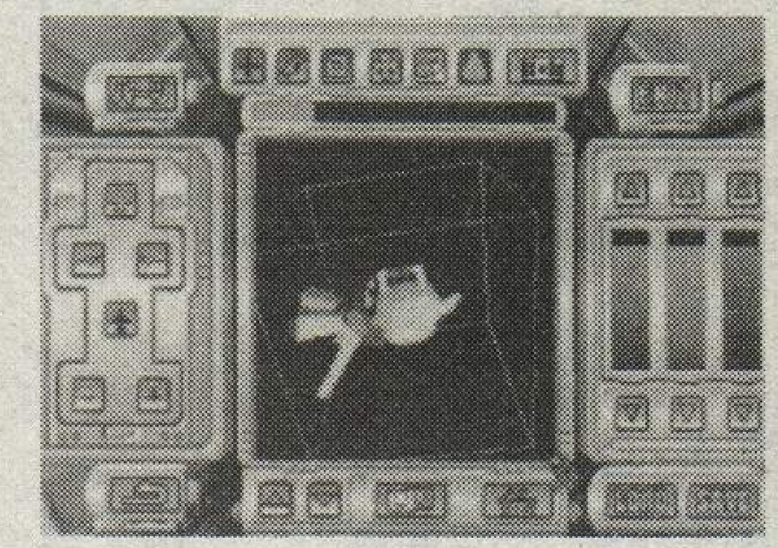
改变光源位置，确定单元体哪部分明亮，哪部分灰暗。由于光照的不同，相同的单元体视觉效果却不一样。完成了零件组合后，可以进行各种尝试。

## 3分钟的制作，试着做一做

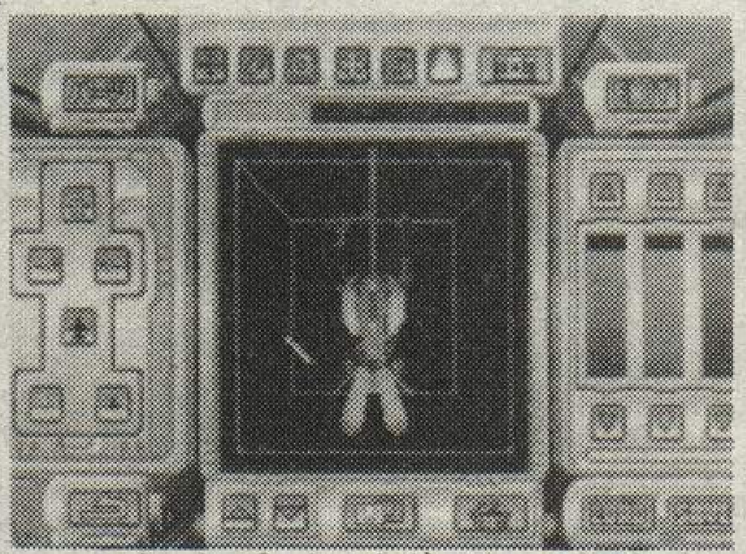
我们在这里介绍一下实际操作中怎样组合单元体，其实也没什么大不了的。例如，这里有一个叫做"やかん"的零件。那么怎么组合呢?材料是多样的。但是，它们好像和"やかん"没有任何联系。那么，你坚持把它们组合在一起，一定会制作出极富个性的单元体。但是，也许你做出来的产品和"射击"没有关系。总之，你一定要考虑得周到一些。

### (1) 给"やかん"加上助推器

首先，推进力是必要的前提。请选择合适的助推器，这样才可以飞行。



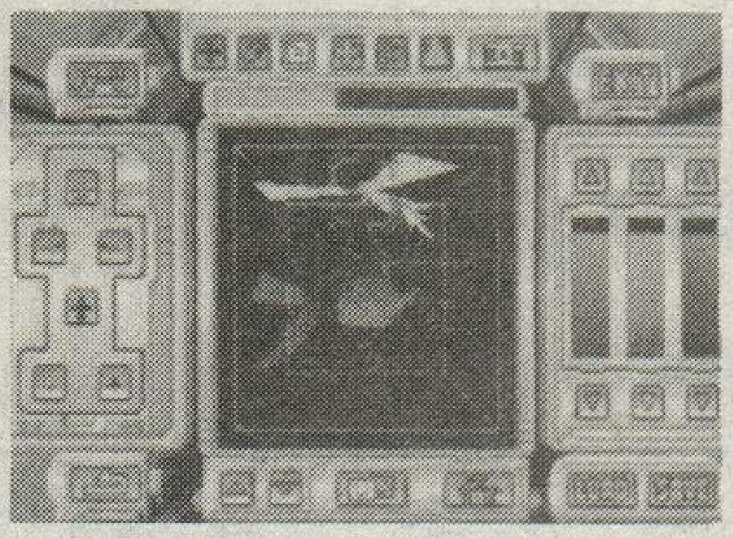
### (2) 战车的炮塔要有杀伤力



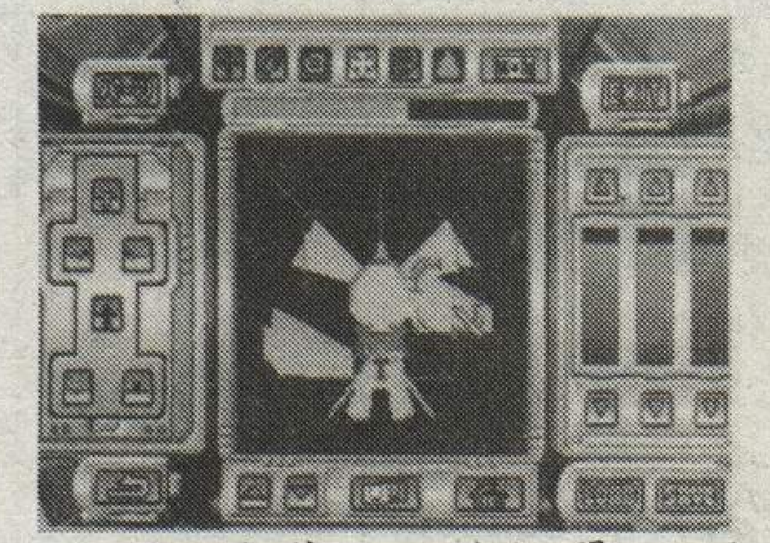
射击是击弹装置。需要安装战车的炮台，装在盖子上

### (3) 螺旋桨的安装

只有助推器还不能控制平衡，这就需要安装螺旋桨。请选择一个大一点的。



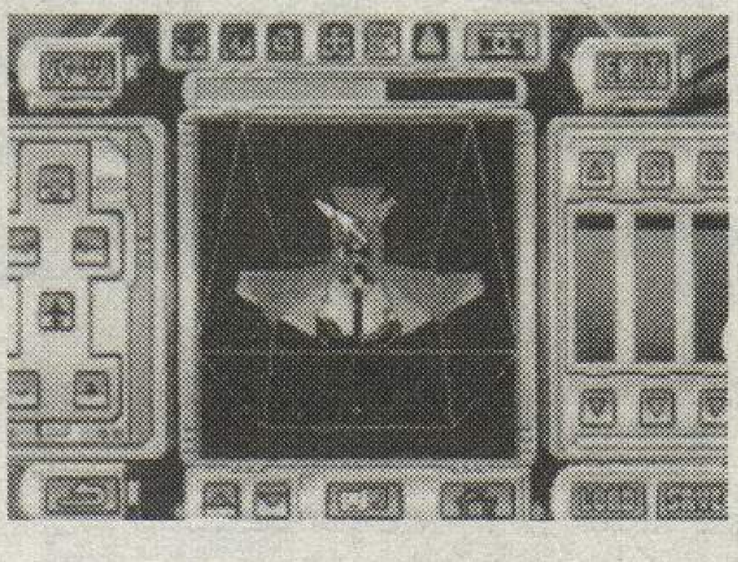
### (4) 机翼的安装



给它装上两片机翼。白色好像和当初的计划不大一样

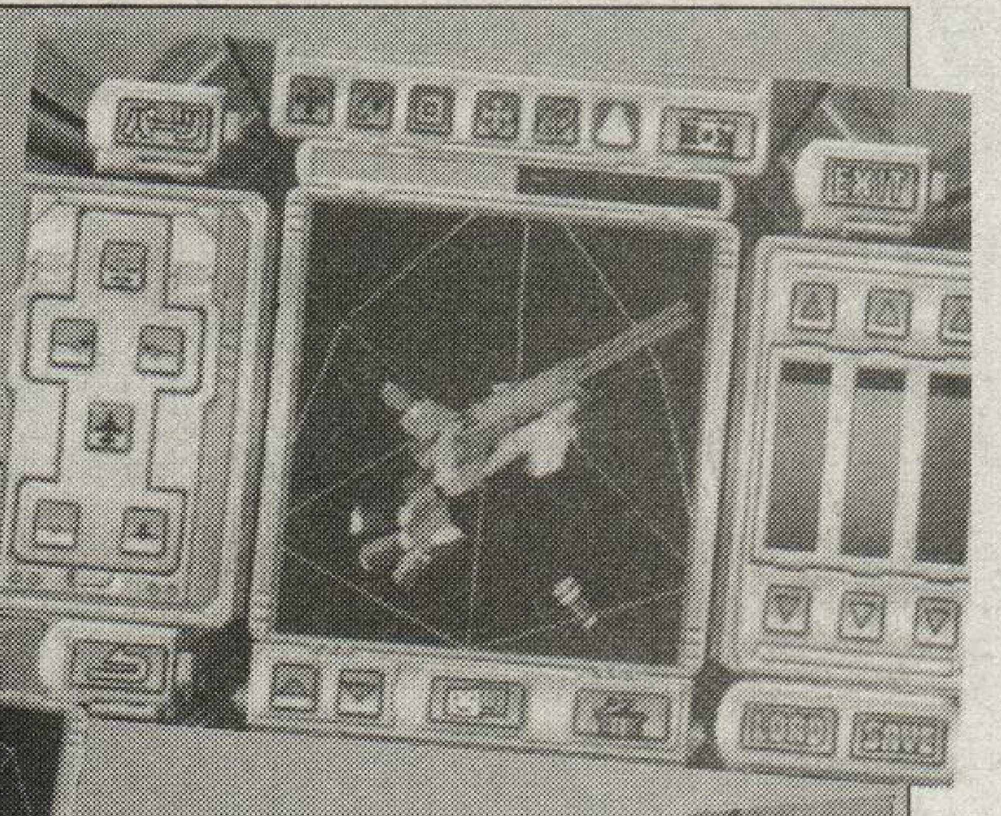
### (5) 完成

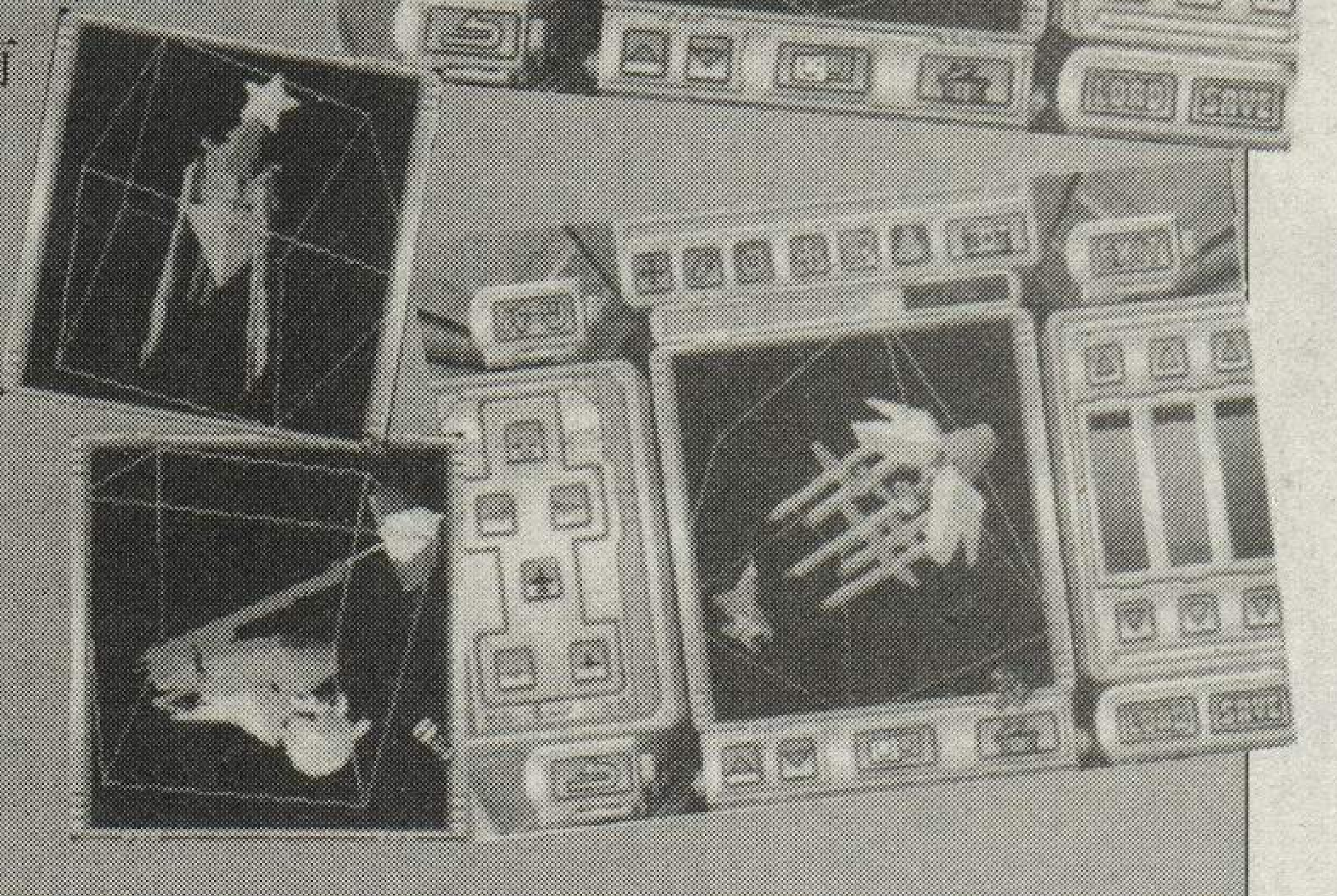
やかん已经变成了一架战斗机了。那么，它到底怎么样呢?你自己去享受吧



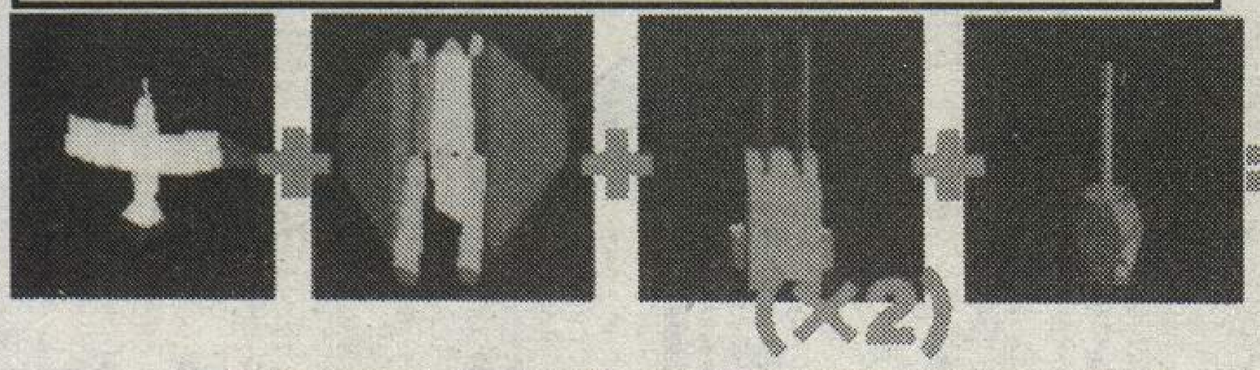
### 总括

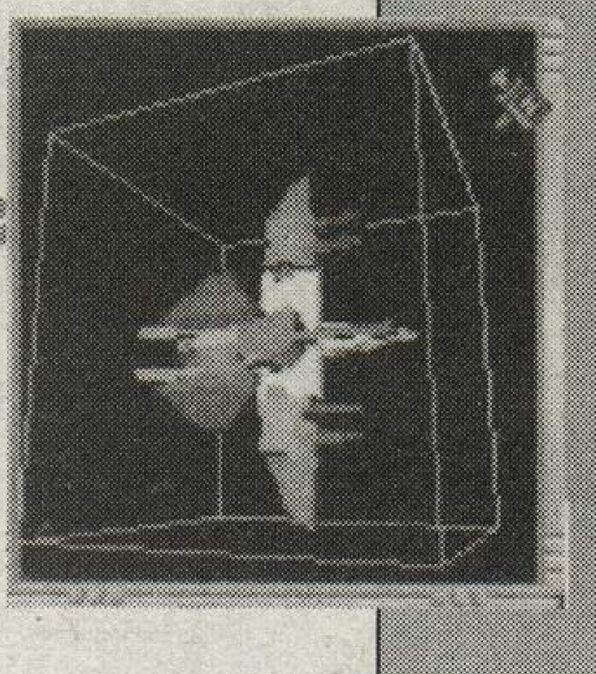
你的作品成功了，那么，它是否令你满意呢?当你在欣赏它的时候，也许想起了小时候玩的拼图游戏。但它可不是轻易就会散架的，你还可以用它进行游戏呢。难道这一切不是很有趣吗?





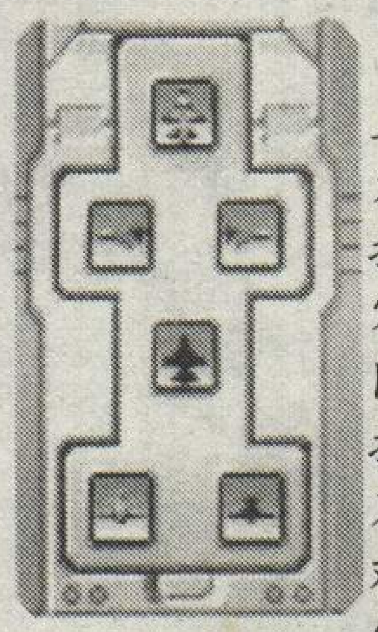
**立体设计只能在限定规格以内使用**



只要不到达上限，就可以不断添加零件。但是，作为一个单元体有时没必要加太多零件。一般来说10个就足够了

## 二、六面图表示



这些设计都需要上下左右地变换视点。为了便于以后用2D数据直接反映，需要注意零件之间的连接，以及左右对称的零件



## 三、改变光源色

虽然各个零件有自己的颜色，但通过改变光源的色彩，可以改变整个单元体的颜色。只要稍加调整，整个味道就都变了



色平衡是光的三原色。如果三色平衡则会形成无色光，而只要有一者变化，光就会变色。

## 四、其他设计

**回到前一状态**

万一你的工作发生了错误，那么，你可以利用此功能回到前一状态

**零件复制**

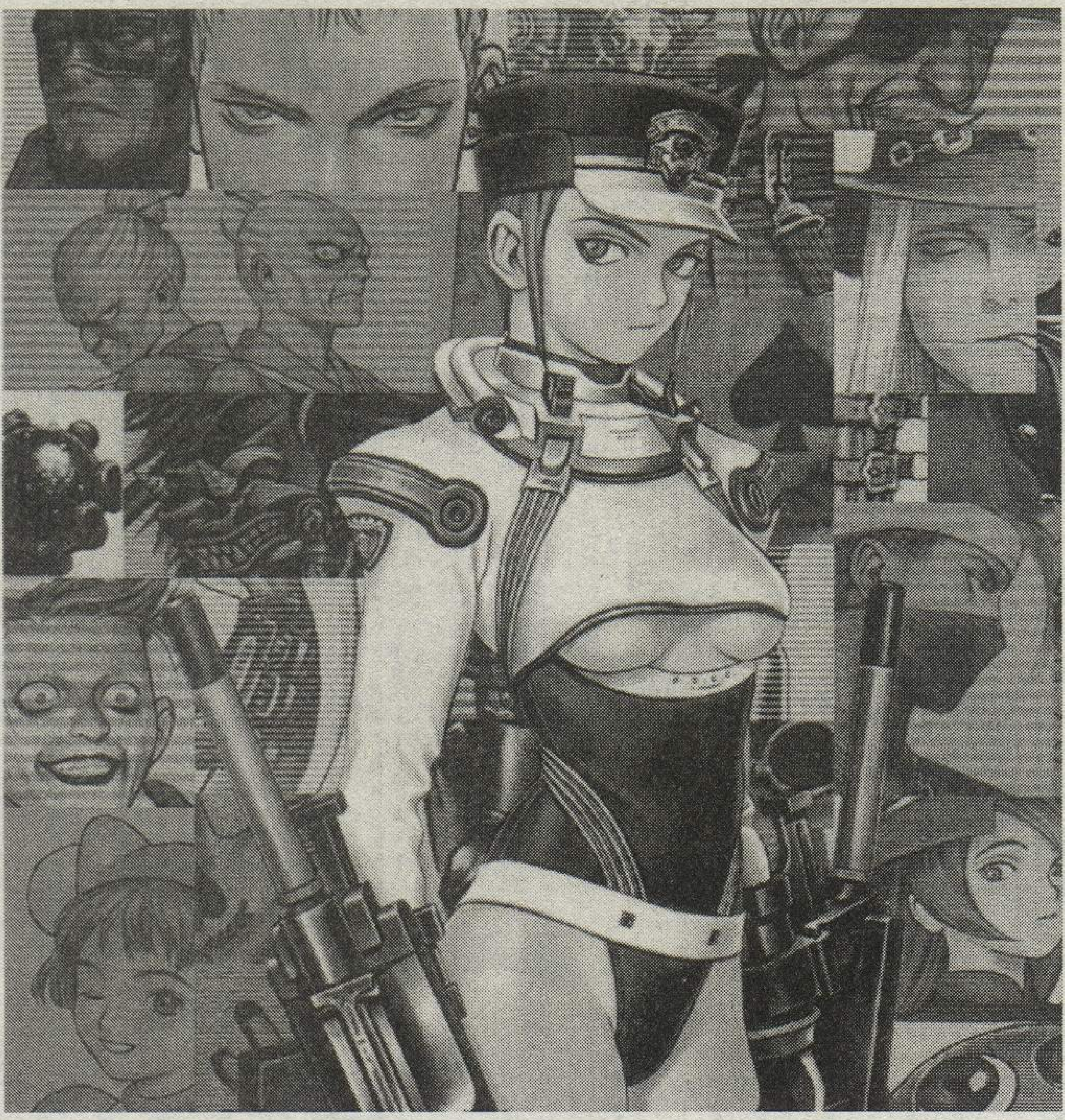
复制所选择的零件。有时需要一个形状相同，大小不同的零件，那么请使用此功能

**工作零件的变更**

通过此功能可以在众多的工作零件选择你当前所需要的零件。可以按照工作顺序进行检索

**垃圾箱**

废弃所选择的零件。请把形状不同的零件放入其中



# 豪血寺一族3

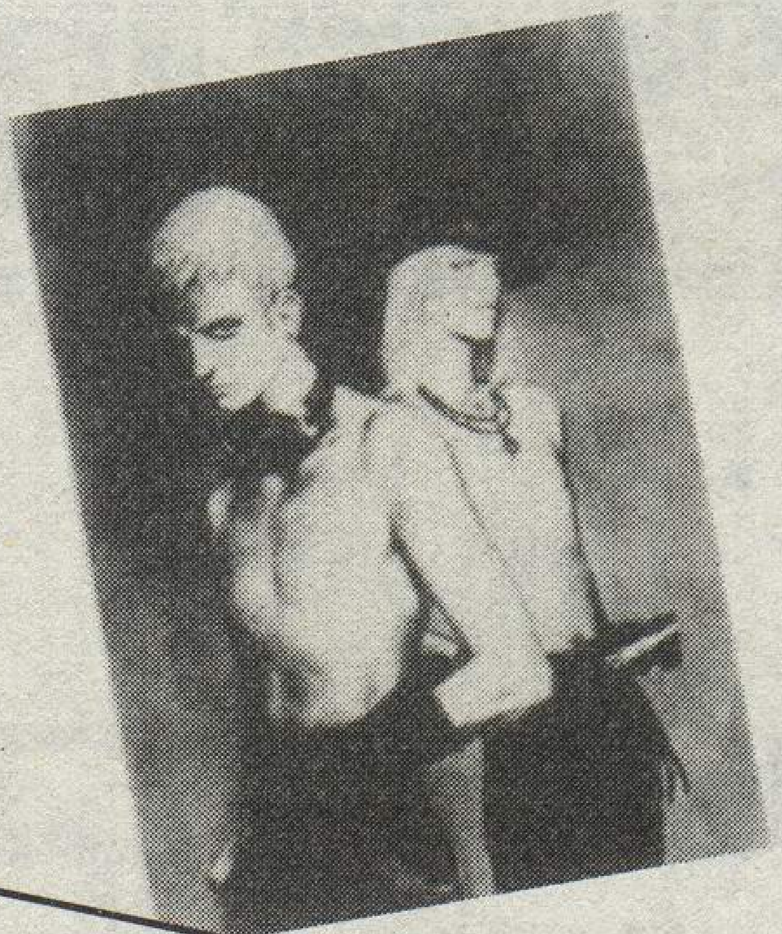
继承了豪血寺系列的传统 增加了最新的游戏性

SS | 类型 FGT | 出品 ATLUS

## 原画资料设定











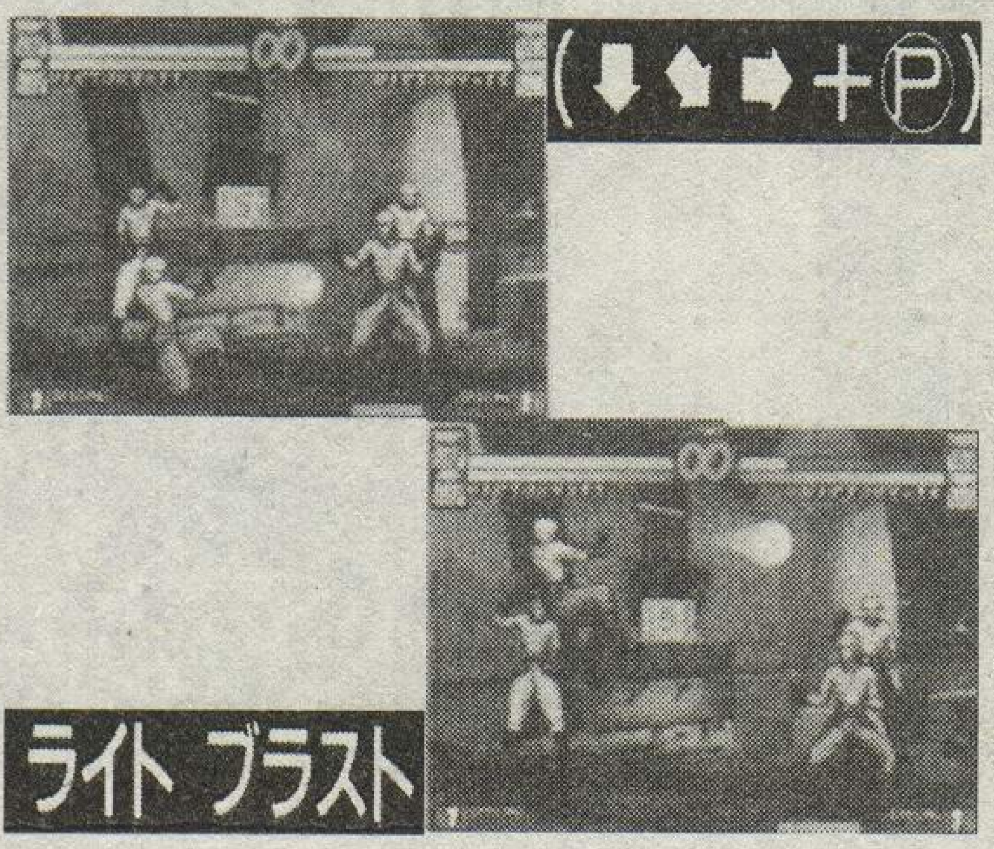


# 拉瑞

本游戏独有的主人公，有许多容易使用的技。从必杀技到各种姿势的攻击都很华丽。

## 必杀技

(↓↘→+Ⓟ)



ライト ブラスト

## 必杀技

(→↓↘+Ⓟ)



ドライビング
ブラスト

## 必杀技

(↓↓+Ⓚ)



ヒストリックモーメント

## 必杀技

(↓↘→+Ⓚ)



スラスト
ステップ

## 特殊技

(↓↙←+弱Ⓟ・↓↙←+強Ⓟ・↓↙←+Ⓒ)



インパクトコネクション



# 克里斯

看上去像一个恶人。从游戏中的言行可以看出他的性格，其各种性能操作简单。

## 必杀技




## 必杀技




## 必杀技




## 必杀技




## 必杀技




## 必杀技




## 特殊技



# 花小路波普拉



豪血寺系列游戏著名魔法少女克拉拉的女儿。和她的母亲极其相似经常，变换各种服装。

## 必杀技

(↓↘→+Ⓟ)



少女コマンドー

## 必杀技

(弱Ⓚ+強Ⓚ)



くるくるキャンディー

## 必杀技

(↓↘→+Ⓚ)



くるくるポイ

## 必杀技

(弱Ⓟ+強Ⓟ)



びっくり箱

## 必杀技

(跳跃中弱Ⓟ+強Ⓟ)



キューピッド

## 必杀技

(↓↓+Ⓚ)



チューリップ

## 特殊技

(↓↙←+弱Ⓟ·↓↙←+強Ⓟ·↓↙←+Ⓒ)



ポプラスペシャル



# M.A.D

可供研究的变形人。使用自己制作的机械进行各种奇妙的技能。很难达到熟练操作。

**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**



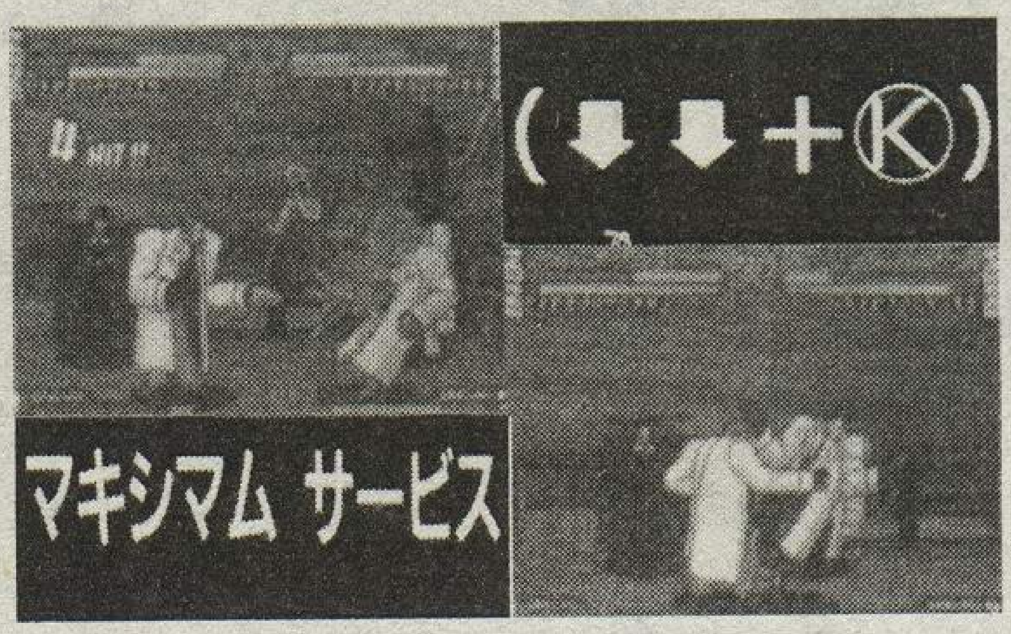

**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**




**特殊技**



# 豪血寺梅&种



豪血寺系列人物，是梅和种两人的合体。两人合力成为1个人物，两人背靠背与对手交战。

**必杀技**

（⬅蓄 ➡＋Ⓟ）



岩砕歯

**必杀技**

（➡蓄⬅＋Ⓟ）



甲式岩砕歯

**必杀技**

（⬇蓄⬆＋Ⓟ）



威嚇顔

**必杀技**

母堂降臨（弱Ⓟ＋強Ⓟ）



**必杀技**

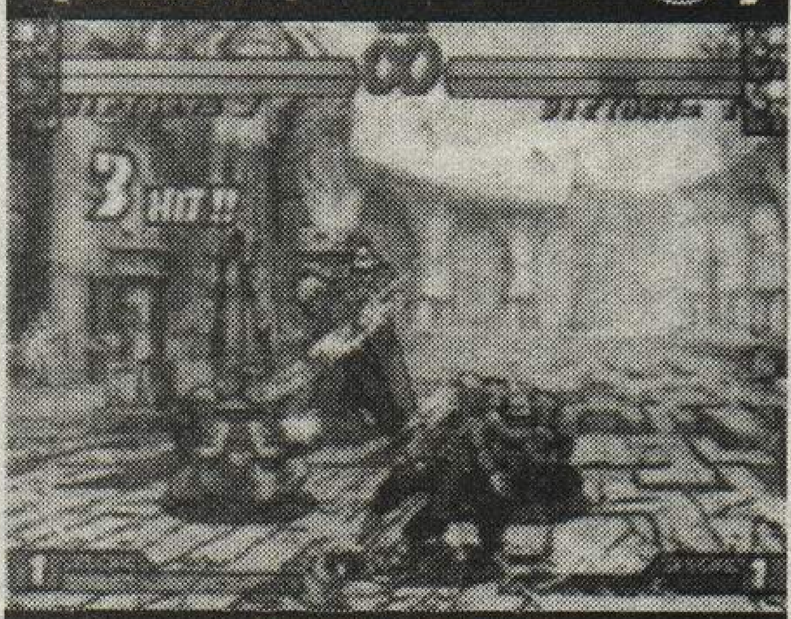
（➡＋Ⓟ連打）



星流乱舞弾

**必杀技**

（跳跃中⬆ ⬇＋Ⓚ）



天舞脚

**必杀技**

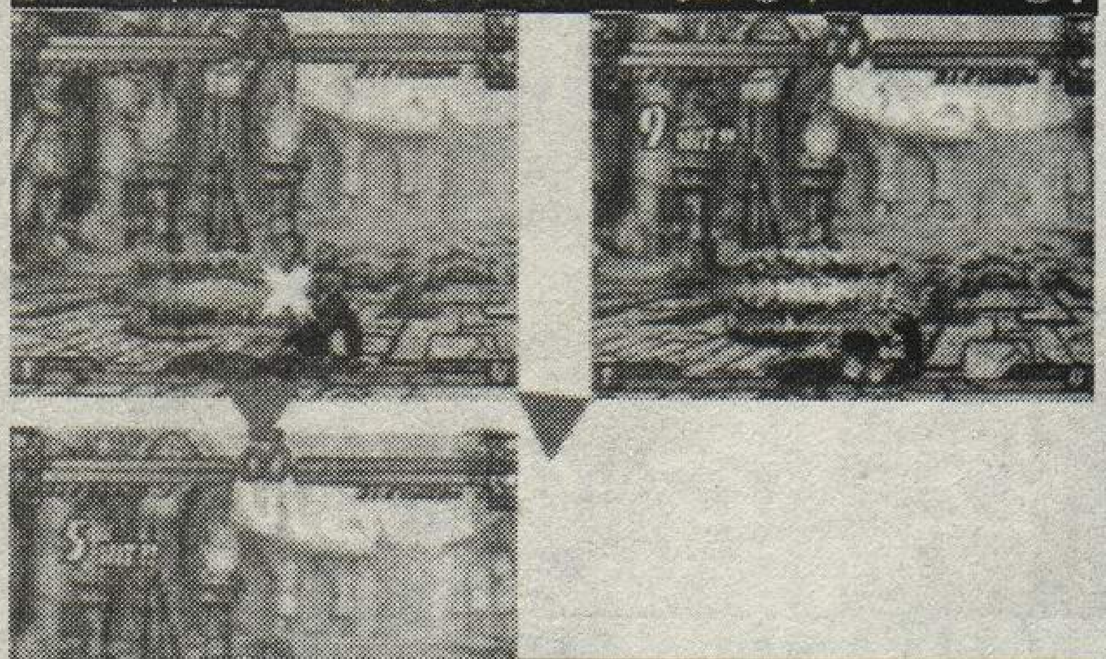
（⬇ ⬇＋Ⓚ）



一族

**特殊技**

（⬅蓄 ➡＋弱Ⓚ、⬅➡＋強Ⓚ、⬅➡＋回）



地舞脚

# 乙雾莱米



有魔女血统的良家少女，利用凶狠 的音符战斗。经常使用音符攻击，从此可以看出她喜欢音乐。

**必杀技**

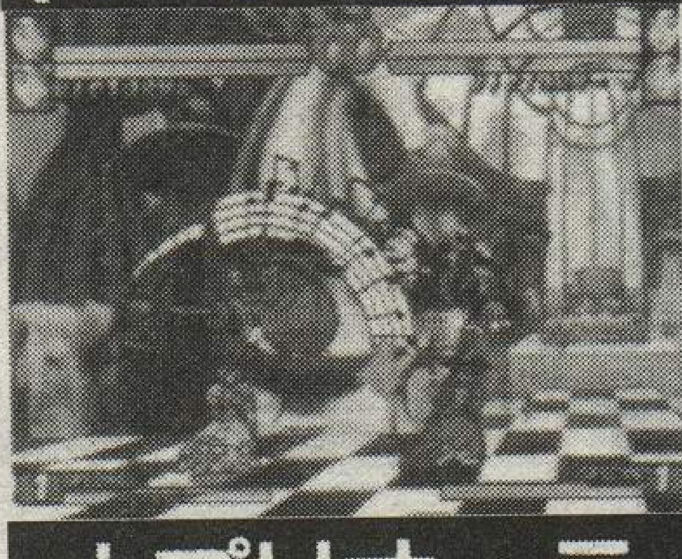
（⬅蓄➡＋Ⓟ）



イル フィロ

**必杀技**

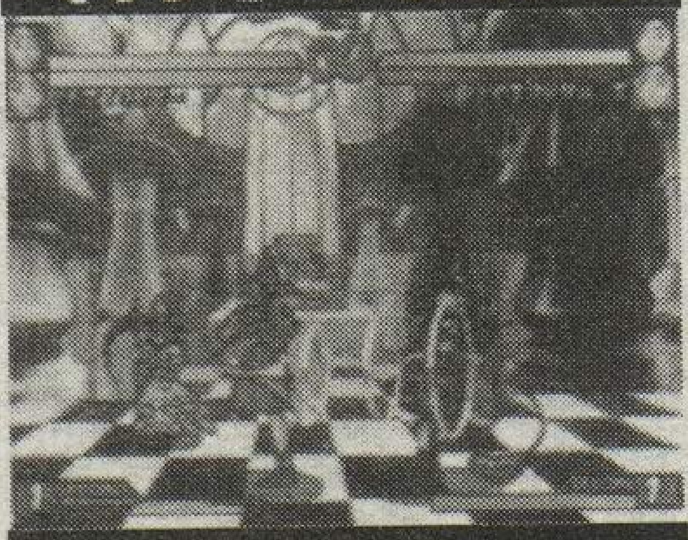
（⬇ 蓄 ⬆＋Ⓟ）



カプリオーラ

**必杀技**

（弱Ⓟ＋強Ⓟ）



コルノ リフレッソ

**必杀技**

（跳跃中⬆⬇＋Ⓟ）



ポルタメント

**必杀技**

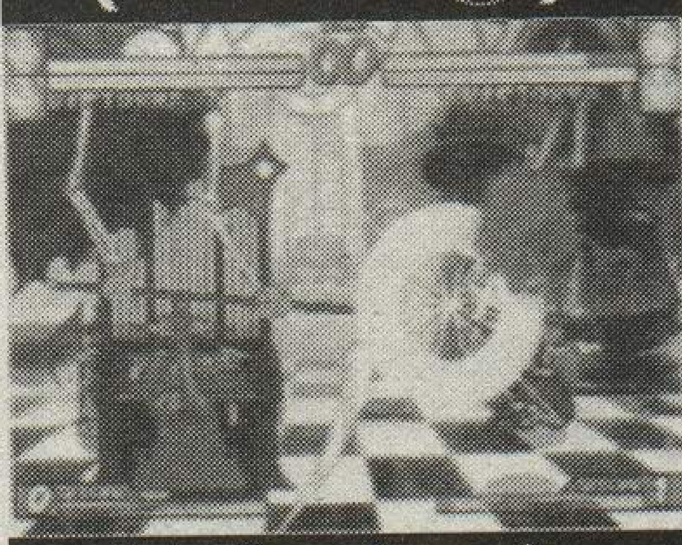
（跳跃中弱Ⓟ＋強Ⓟ）



ラ モルテ

**必杀技**

（⬇⬇＋Ⓚ）



レクイエム

**特殊技**

（⬅蓄 ➡＋弱Ⓚ、⬅ ➡＋強Ⓚ、⬅ ➡＋回）



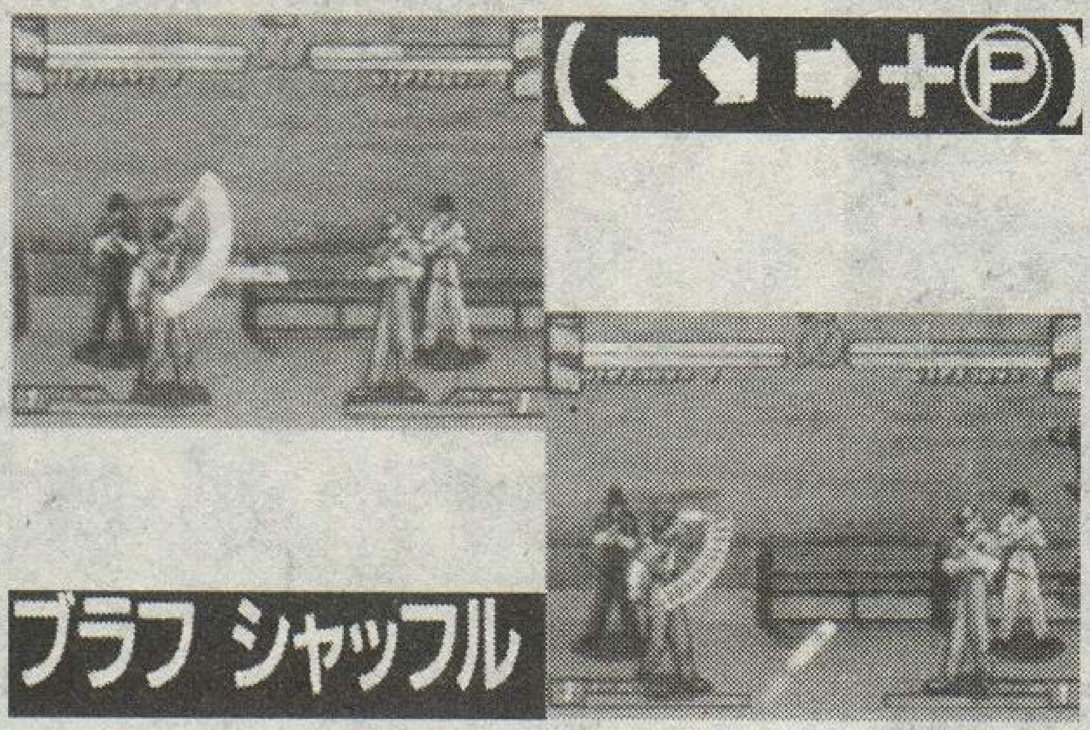
トライアングル



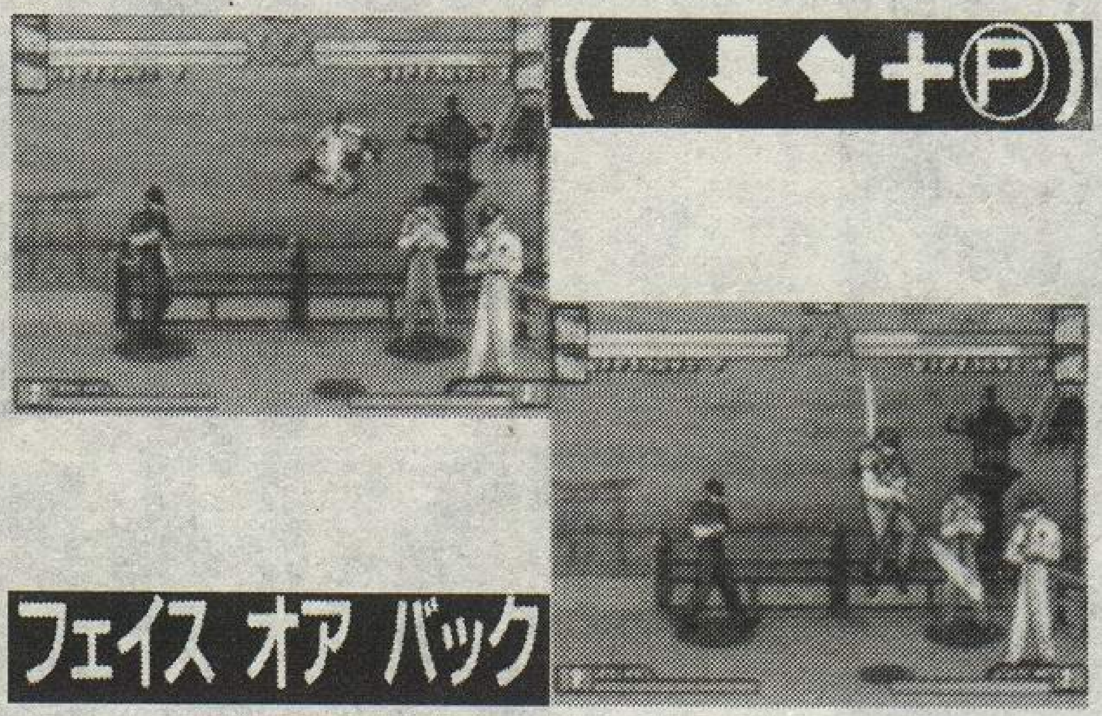
# 法鲁克

看上去像一个和蔼的绅士，平时经常说笑话，但是一到决战时就变得异常可怕，整个面孔都变了。精通各种赌博。

**必杀技**


(↓↘→+Ⓟ)
ブラフ シャッフル

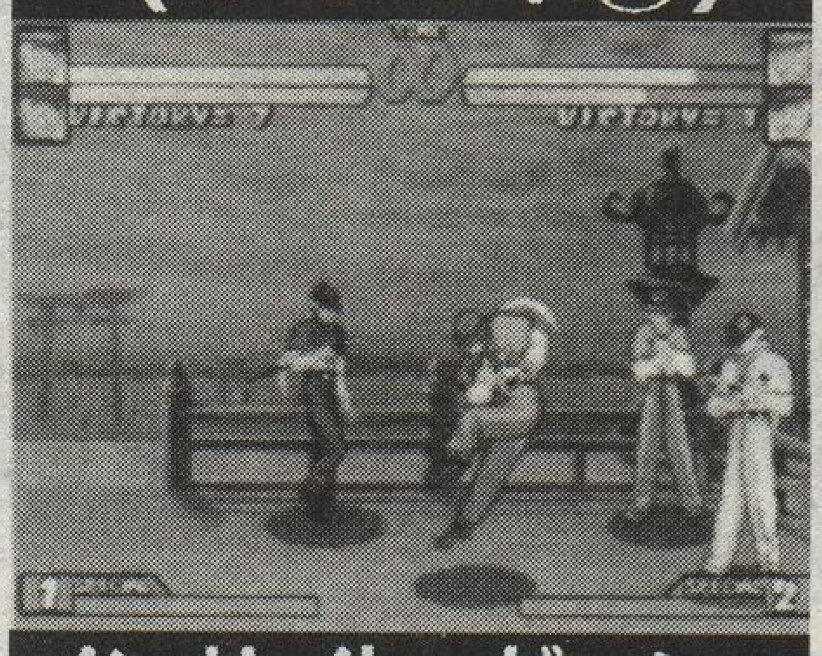
**必杀技**


(→↓↘+Ⓟ)
フェイス オア バック

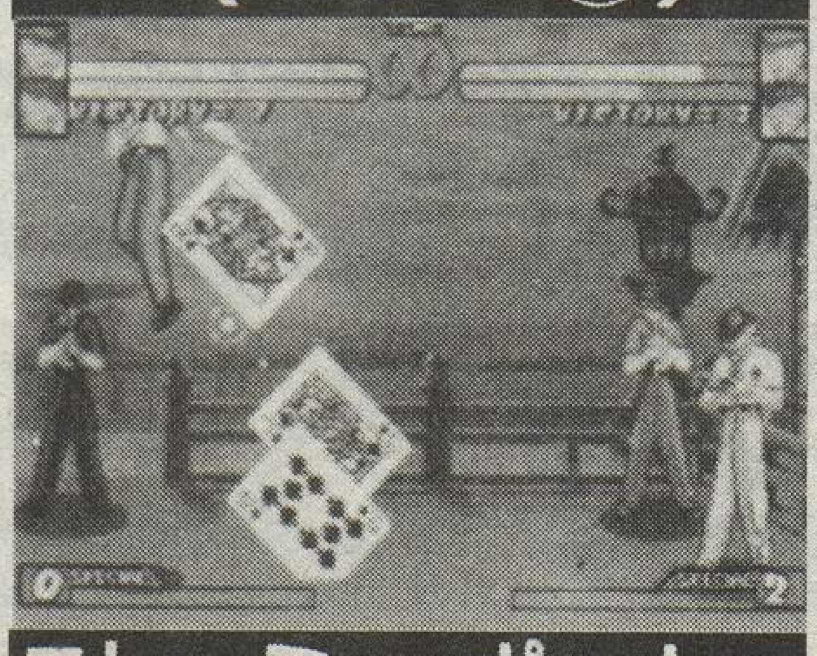
**必杀技**


(弱Ⓟ+強Ⓟ)
リバーサル スロット

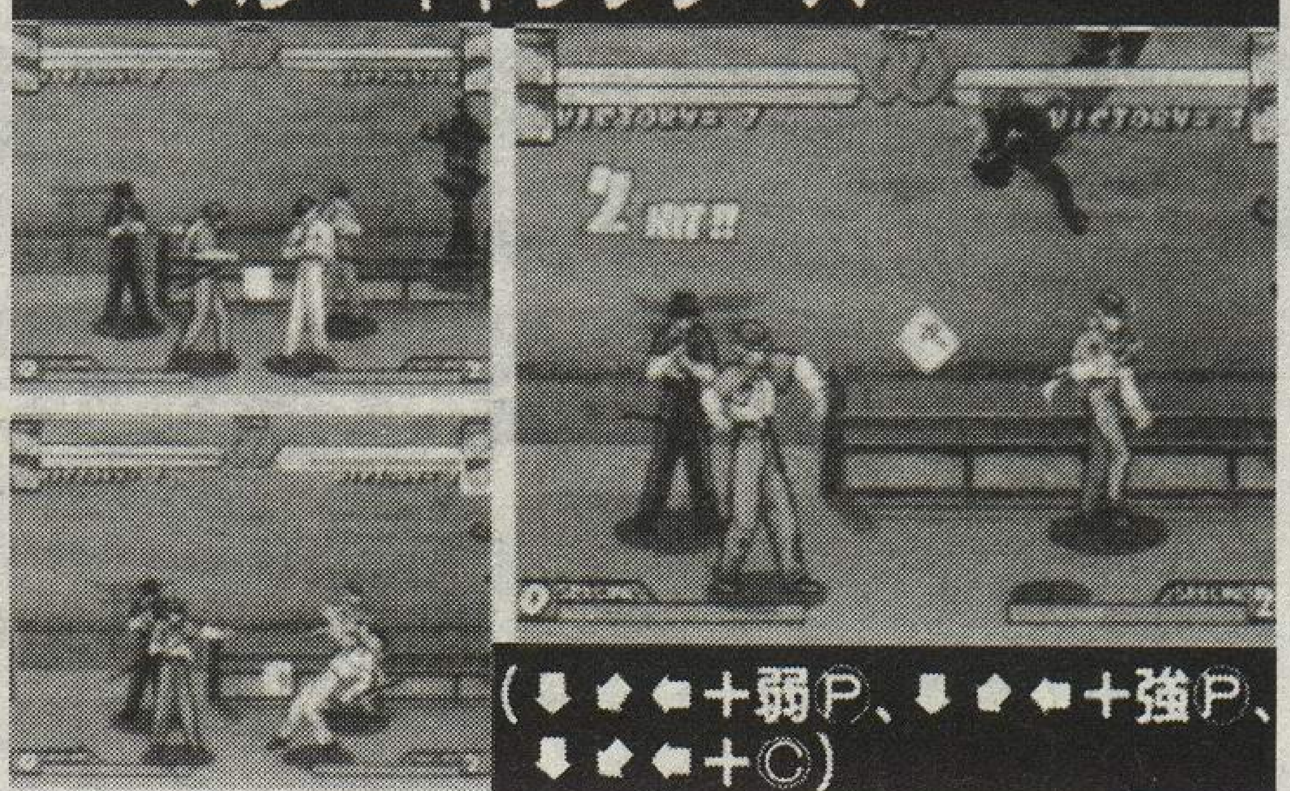
**必杀技**


(↓↘→+Ⓚ)
インサイト ダッシュ

**必杀技**


(↓↓+Ⓚ)
ストーミー ポーカー

**特殊技**

スリーキャラクターズ

(↓↙←+弱Ⓟ、↓↙←+強Ⓟ、↓↙←+Ⓒ)



# 索里斯

从未来2115年来的搜查官。她的目标是保护豪血寺一族和人类的未来。擅长警棒攻击。

## 必杀技

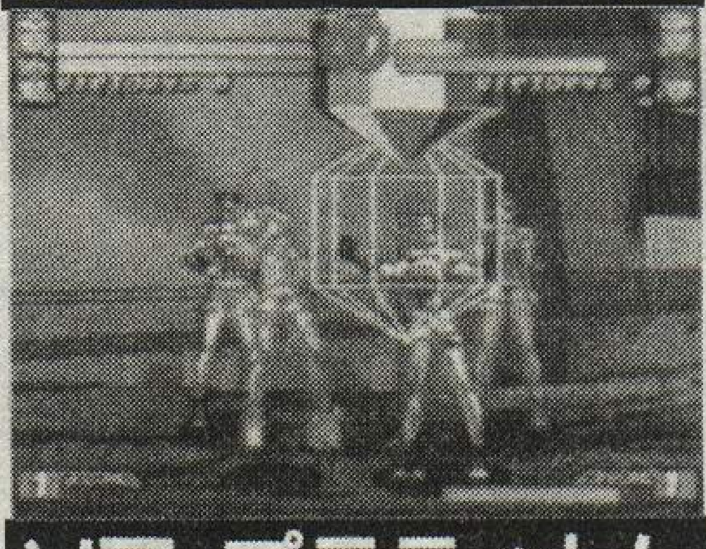
(↓↘→+Ⓟ)



スタン ブリット

## 必杀技

(跳跃中→↓↘+Ⓟ)



ソア プラティナム

## 必杀技

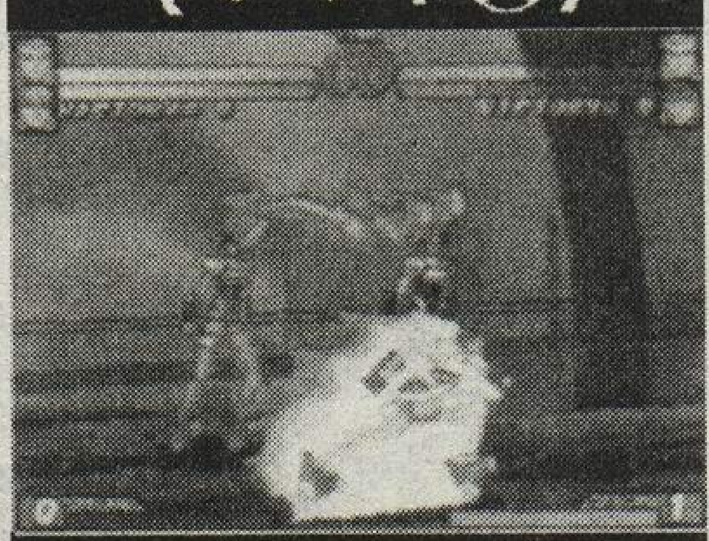
(↓↙←+Ⓚ)



ジャイアレーター

## 必杀技

(↓↓+Ⓚ)



ソーリス マルティプライア

## 必杀技

(同时按Ⓟ2键或Ⓚ2键然后松手)



TNTチャージ

## 必杀技

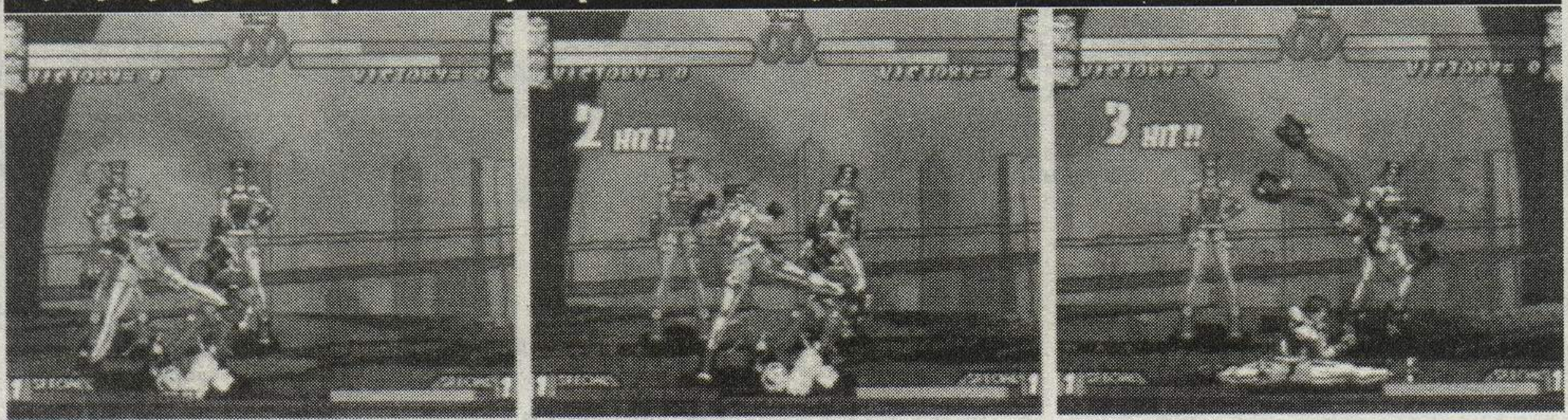
(→↓↘+Ⓟ)



スタン プラティナム

## 特殊技

アブソリュート ビート(↓↘→+弱Ⓚ、↓↘→+強Ⓚ、↓↘→+回)





# 天神桥筋六

戴着奇异的狮子假面具，可能只有日本人能明白它的含义。天神桥组组长的长男。擅长投技和打击技，技名也是日本式的。

**必杀技**

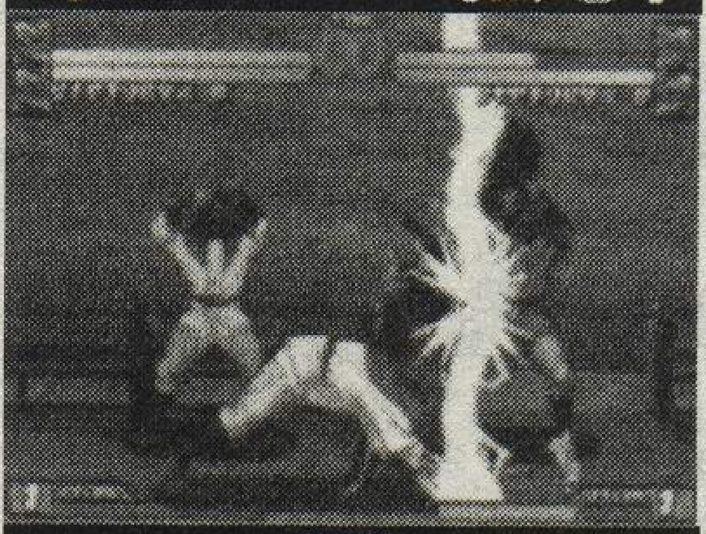
(↓↙←＋弱Ⓟ)



春

**必杀技**

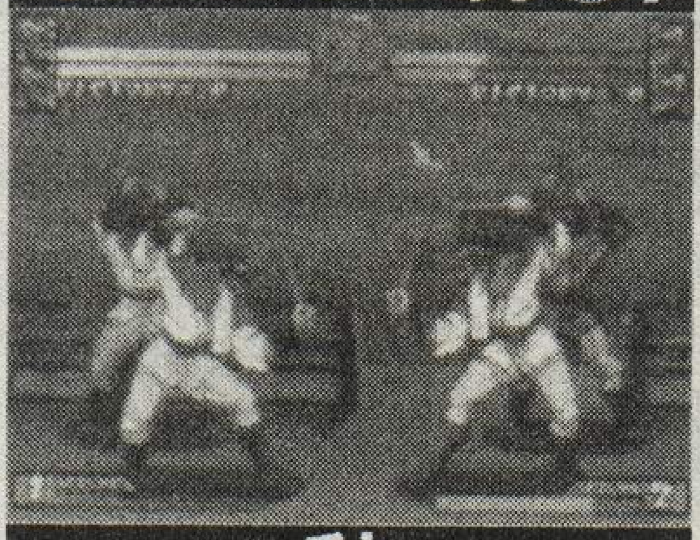
(↓↙←＋強Ⓟ)



夏

**必杀技**

(↓↙←＋弱Ⓚ)



秋

**必杀技**

(↓↙←＋強Ⓚ)



冬

**必杀技**

(↓↘→↗＋Ⓚ)



三年殺し

**必杀技**

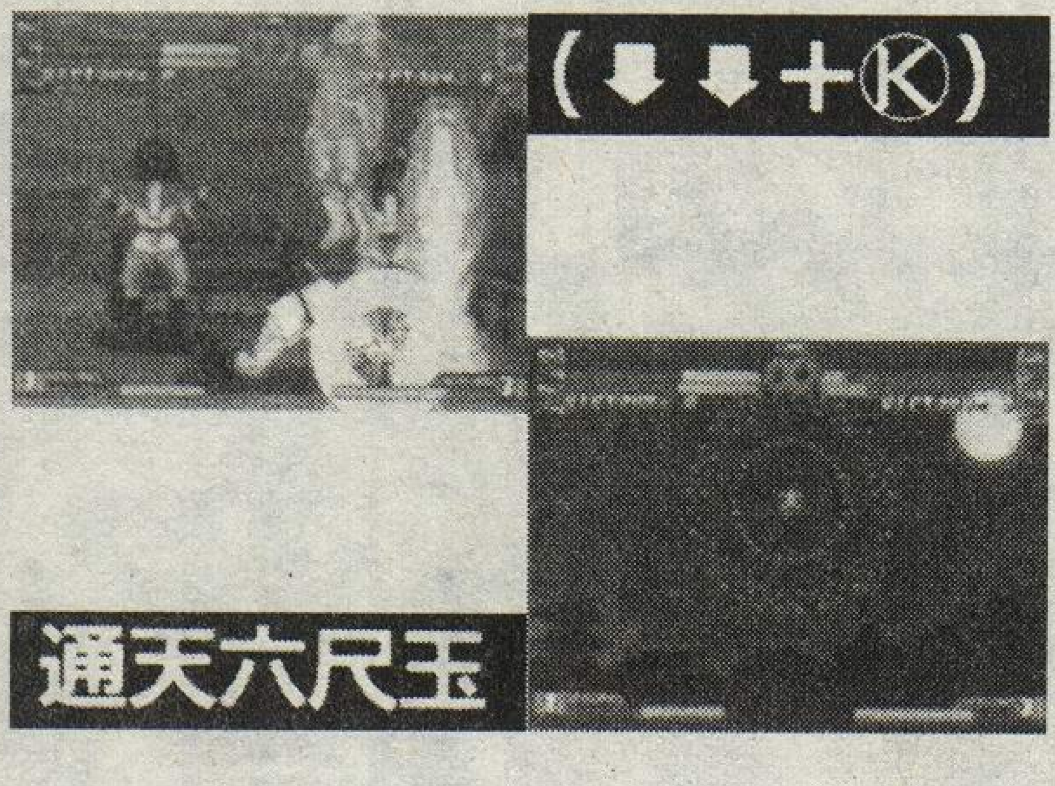
(弱Ⓟ＋強Ⓟ)



獅子頭

**必杀技**

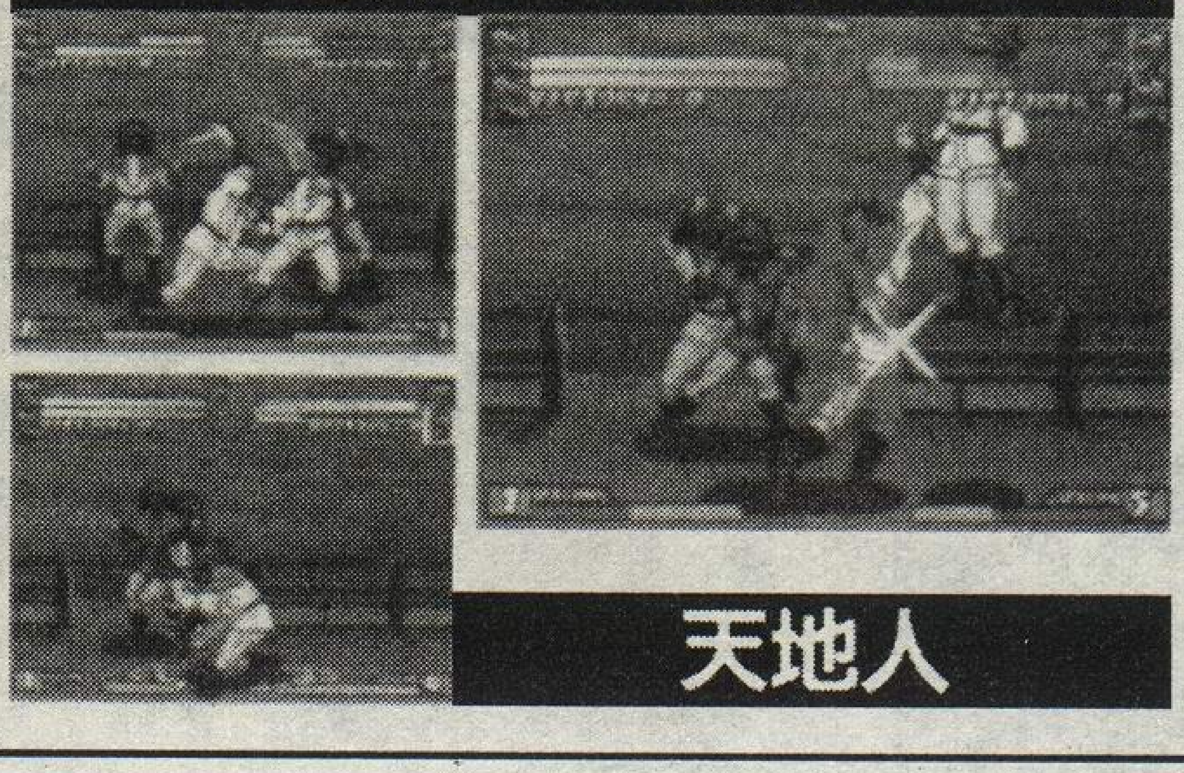
(↓↓＋Ⓚ)



通天六尺玉

**特殊技**

(↓↑→↙＋弱Ⓟ、↓↑→↙＋強Ⓟ、↓↑→↙＋Ⓒ)



天地人



# 雪上火澄

从小就进行忍者的修行，终于成为一名真正的忍者。有很多较难操作的技能，利用素早度把对手弄翻。

## 必杀技

(↓↘→+Ⓟ)



影縛り

## 必杀技

(弱Ⓚ+強Ⓚ)



土蜘蛛の術

## 必杀技

(↓↘→+Ⓚ)



鳳仙火の術

## 必杀技

(背后打击时弱Ⓟ+強Ⓟ)



撒きビシ

## 必杀技

(跳跃中↓↘→+Ⓟ)



百雷銃

## 必杀技

(↓↓+Ⓚ)



十文字霞崩し

## 特殊技

連撃炭塵の術(↓↙←+弱Ⓟ、↓↙←+強Ⓟ、↓↙←+Ⓒ)





# 鲁多夫

属于豪血寺一族，拥有强大的力量，是盖鲁特一家的后裔。复仇之火燃烧，欲重振豪血寺一族雄风。

**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**




**必杀技**




**特殊技**



# 布里斯托



**布里斯托（变身前）**

布鲁斯托瘦高个，身装制服，面露微笑。希望成为豪血寺一族，征服全世界。盖鲁特是他的手下，他命令盖鲁特去参加比赛，如果盖鲁特输了，他将亲自去杀死敌人。

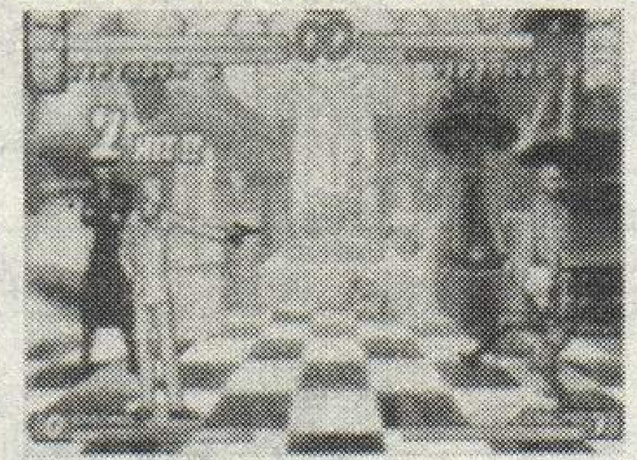
攻击主要用踢腿，是以足技为主体的人物。他一边注视对手的行动，一边进行战斗。

**布里斯托（变身后）**

布里斯托真正的形象。召唤不详的魔物，不断进行令人惊异的攻击。实际上他是从2115年未来逃来的凶恶罪犯。过去曾经想征服世界。

通常技和必杀技都是强力的，攻击力也很强。全部攻击都是召唤魔物进行。如果作为敌人出现，一定不能大意。

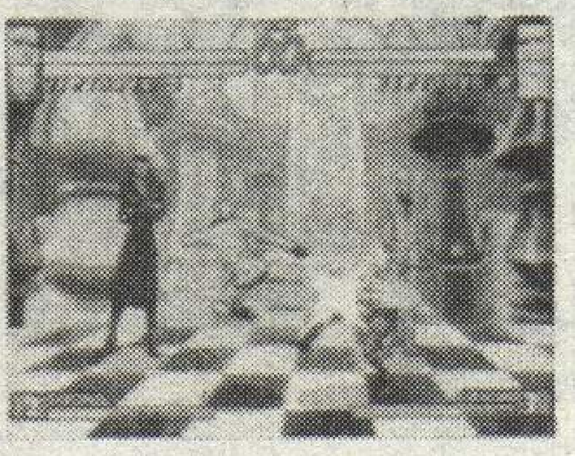
**ブラッディ エグゼキューション**



**キラー マンティス**



**ハンティング マンティス**

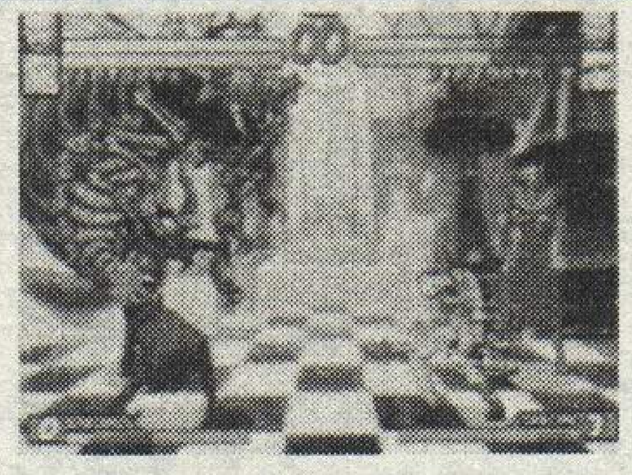


**ウィナーズ ストライク**



| | |
|---|---|
| シングル ショット | ↓↘→K |
| キラー マンティス | →↓↘K |
| ハンティング マンティス | ↓↙←K |
| (PC)ブラッディエグゼキューション | ↓↓K |
| （特殊技） | ↓↙←弱P、↓↙←強P、 |
| ウィナーズ ストライク | ↓↙←C |

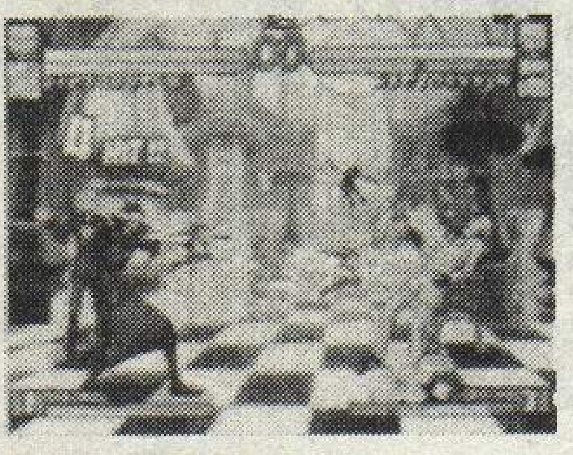
**フライストーム ベルゼブブ**



**アモン フレイム**



**ピクシーズ ラッシュ**



**ヘルズ ゲート**

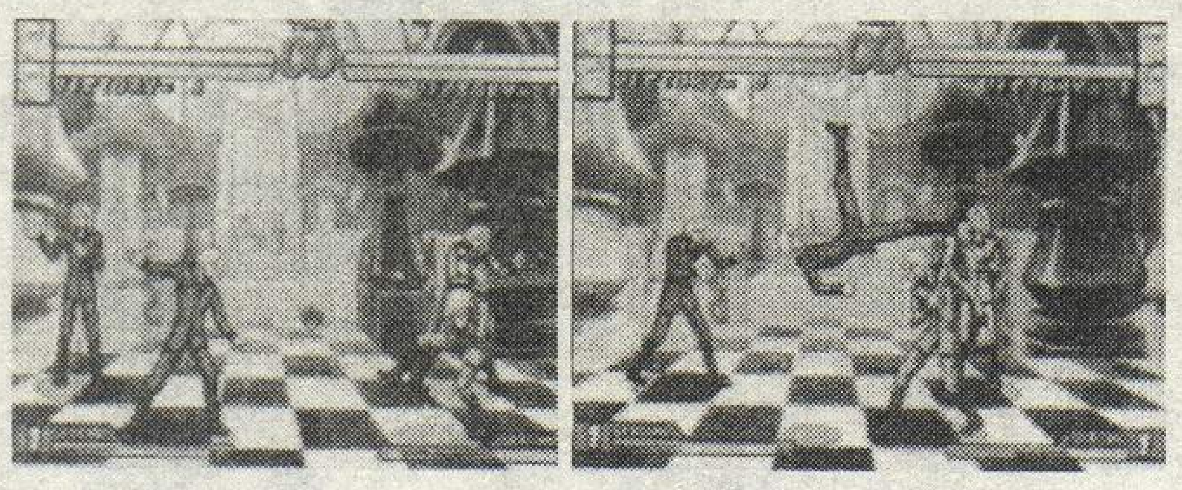


| | |
|---|---|
| レオナルド ウェーブ | ↓↘→K |
| アモン フレイム | ↓↙←K |
| ピクシーズ ラッシュ | ↓↘→P |
| ガープス アッパー | →↓↘P |
| (PC)フライストーム ベルゼブブ | ↓↓K |
| （特殊技） | ↓↙←弱P、↓↙←強P、 |
| ヘルズ ゲート | ↓↙←C |

# 德米昂



德米昂是盖鲁特从池后孤儿院捡来的，从此便忠实地跟随盖鲁特。必杀技很少，虽然攻击范围和攻击力不是太强，但他的实力并不弱。例如使用必杀技可以进行3连击，中间一点儿空隙也没有。











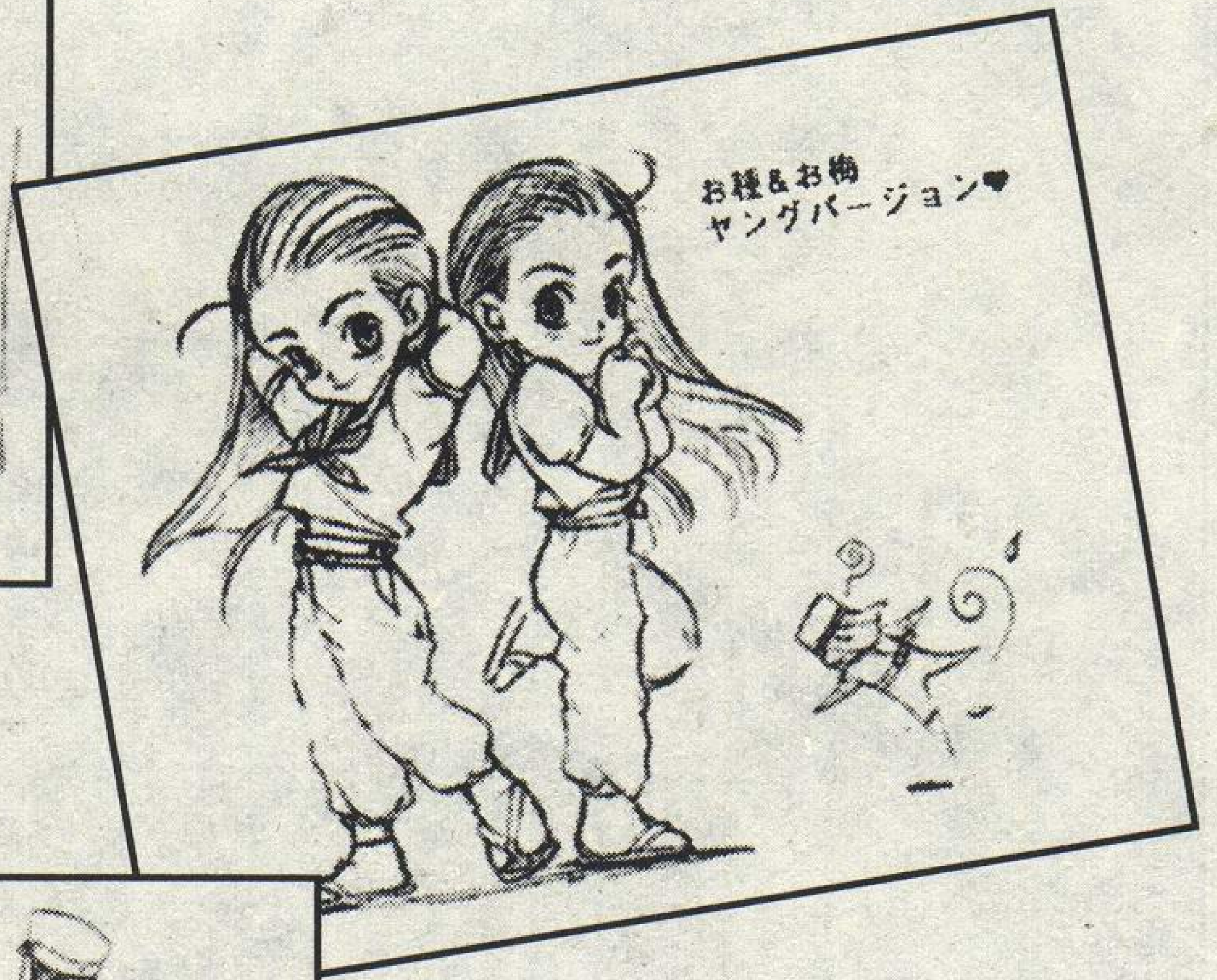


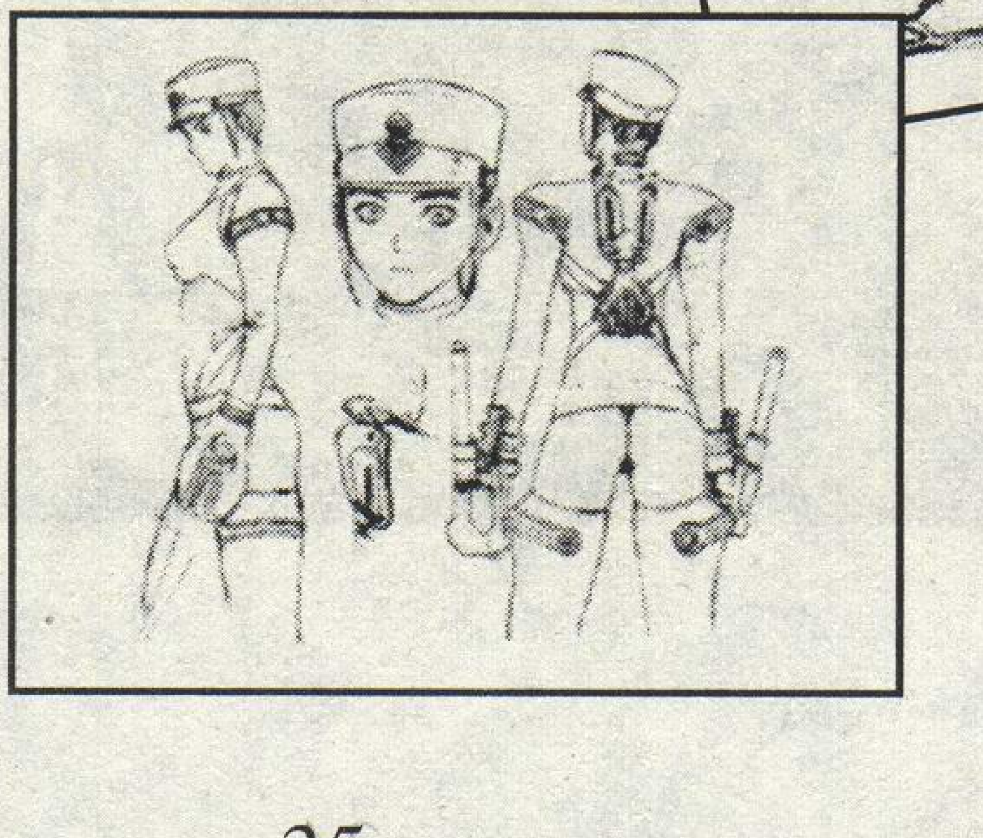


| | |
|---|---|
| ハレイ マジック | ↓↙←+P |
| ローズ フラッシュ | ← 蓄 →P |
| デミアン ボディアタック | ← 蓄 →K |
| ストレスシュート(PC) | ↓↓K |
| （特殊技） | ↓↙←弱K、↓↙←強K |
| ポイズンソーン | ↓↙←回 |







BUSHIDO BLADE™

# 武士之刃



| SS | 类型 | FGT | 出品 | ATLUS |
|---|---|---|---|---|

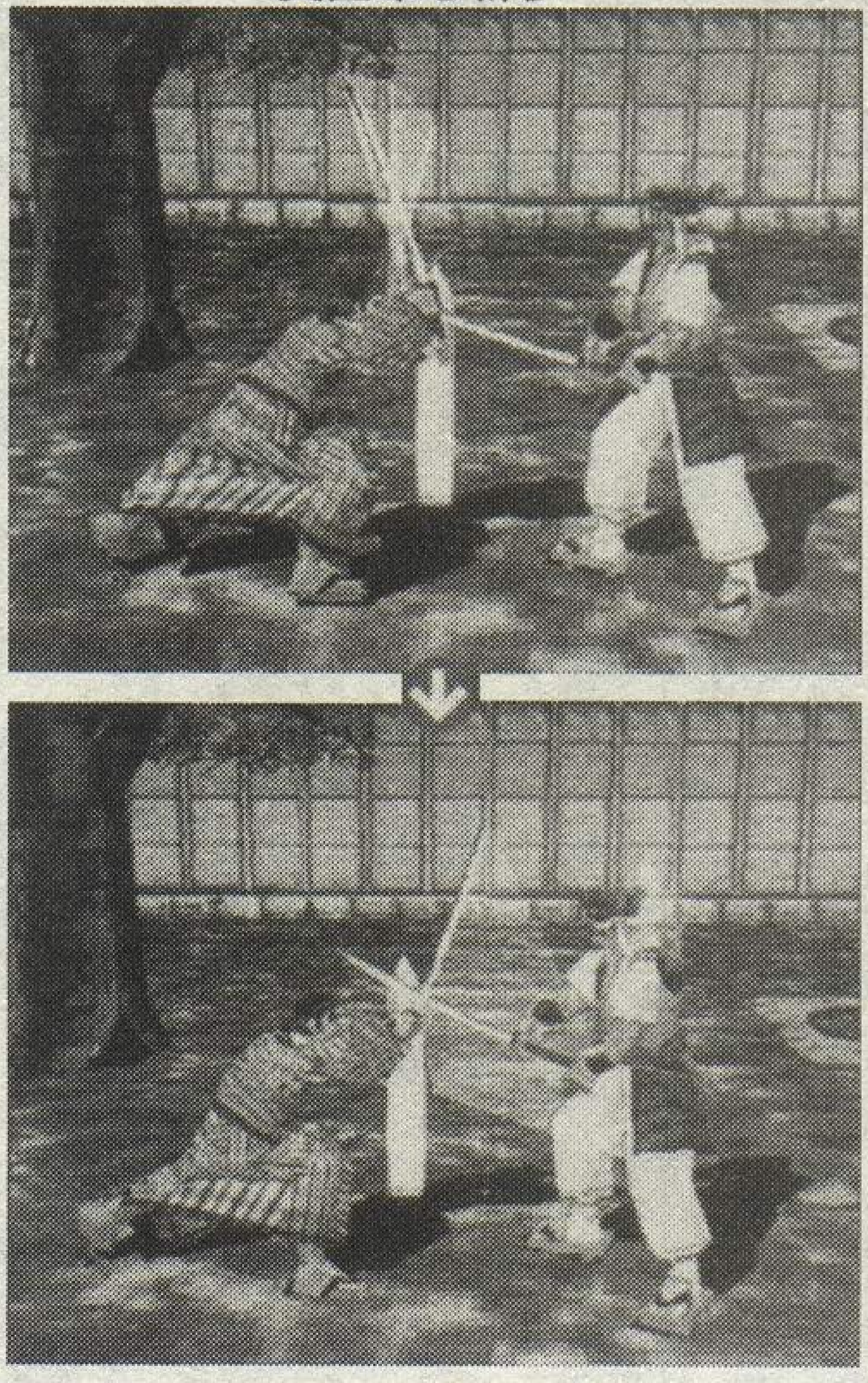


## 初玩者最适合的武器

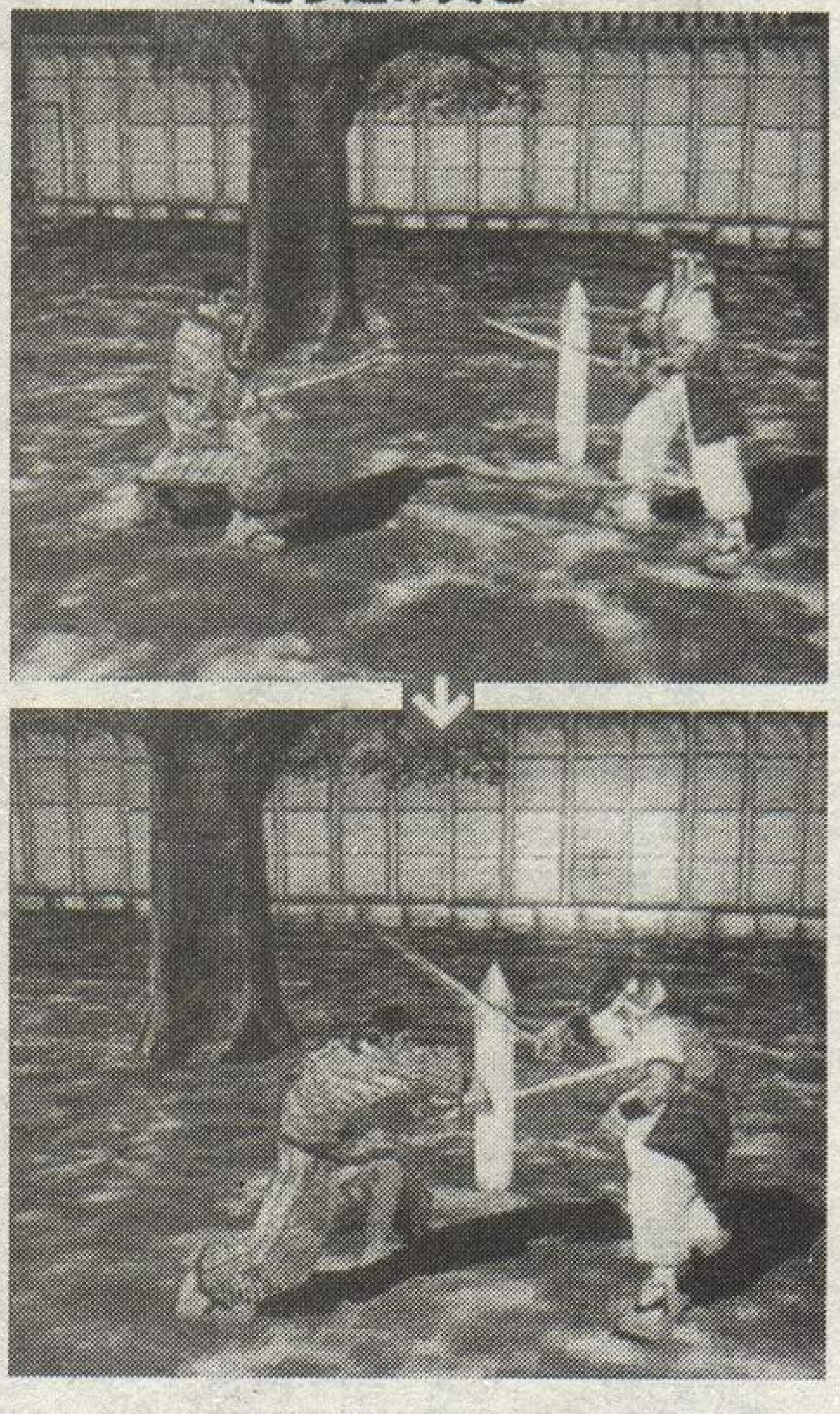
# 打　刀

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 真直斬り | 上段△ | |
| 袈裟斬り | 上段○ | |
| 回転斬り | 上段× | |
| 受け流し | 上段←△ | |
| 退き真直斬り | 上段←○ | |
| 左かわし胴払い | 上段↑○ | 正段 |
| 右かわし胴払い | 上段↓○ | 正段 |
| 突き降ろし | 上段→ → ○ | BL以外 |
| 滑り斬り | 上段→ → × | BL以外 |
| 荒真直斬り | 上段←→ ○ | |
| 真直斬り | 正段△ | |
| 袈裟斬り | 正段○ | |
| 裾払い | 正段× | |
| 受け流し | 正段←△ | |
| 退き横払い | 正段←○ | |
| 左かわし胴払い | 正段↑○ | |
| 右かわし胴払い | 正段↓○ | |
| 踏み込み真直斬り | 正段→ → △ | |
| 走り込み突き | 正段→ → ○ | |
| 踏み込み逆胴 | 正段→ → × | |
| 真直叩き斬り | 正段←→ △ | |
| 払い | 正段←→ ○ | |
| 真直斬り | 下段△ | |
| 胴斬り | 下段○ | |
| 振り上げ | 下段× | |
| 退き回転斬り | 下段←× | |
| 左滑り回転斬り | 下段↑× | |
| 右滑り回転斬り | 下段↓× | |
| 踏み込み喉突き | 下段→ → × | 空蝉以外 |
| 細摺り上げ | 下段←→ △ | |
| 太摺り上げ | 下段←→ ○ | 空蝉以外 |
| 真直逆胴 | 上段△○ | |
| 回転飛び込み叩き付け | 上段×△ | |
| 袈裟斬り三重 | 正段○○、→ ○ | |
| 払い突き | 正段←→ ○○ | |
| 払い面 | 正段←→ ○△ | |
| 十文字 | 下段△× | |
| 河蝉一閃 | 下段×○ | |
| 〈鳴鏡流秘剣〉蛇目 | 全→＋R2R1× | 空蝉、BL、蛍火 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉兜割 | 全→＋R2△ | 空蝉、BL、御門 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉鉦叩 | 全→＋R2×△ | 空蝉、BL |
| 〈鳴鏡流秘剣〉似我八 | 全→＋R2× | |
| 片手真直斬り | 上段←→ △ | 空蝉 |
| 丙式・墨流し | 下段→ → × | 空蝉 |
| 弓削斬 | 上段→ → △ | 空蝉 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉笹削 | 上段→ → △△、○ | BL |
| 踏み込み袈裟斬り | 上段→ → ○ | BL |
| 踏み込み回転斬り | 上段→ → × | BL |

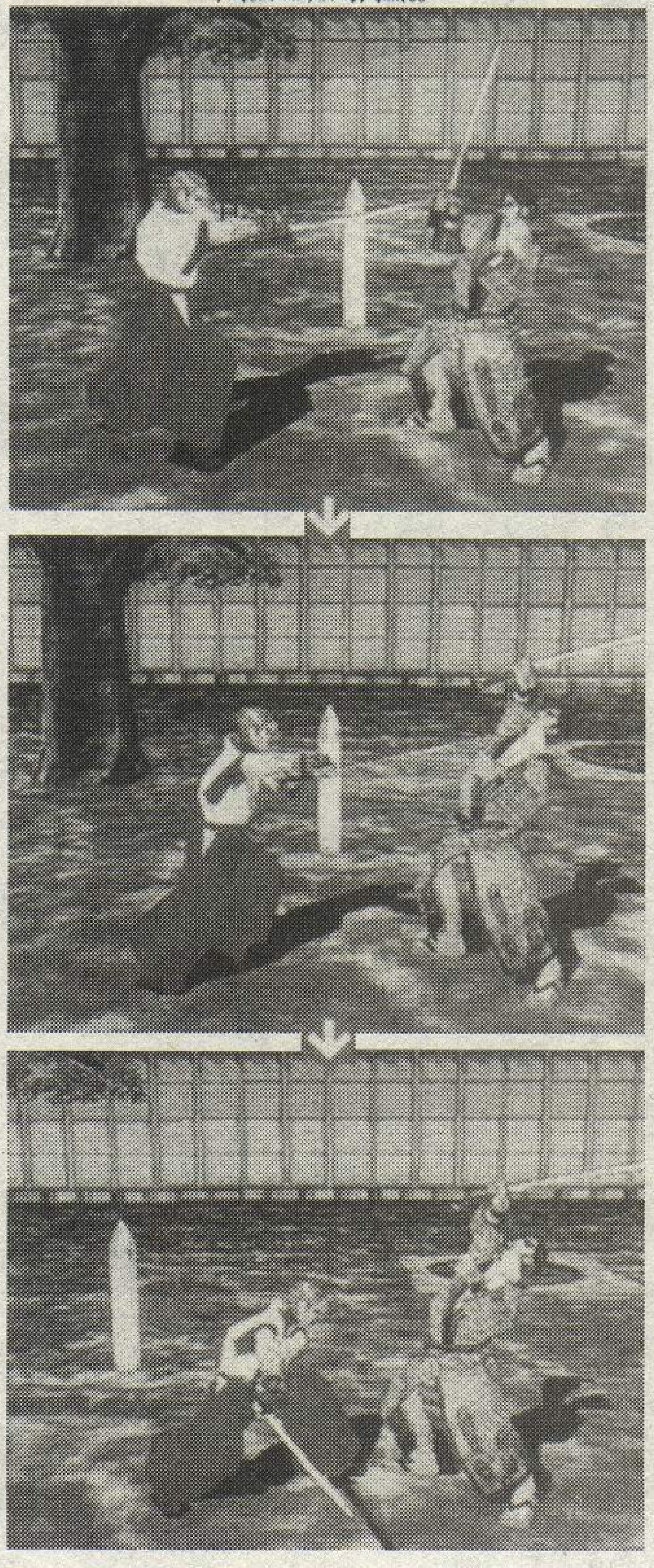
真直叩き斬り



走り込み突き



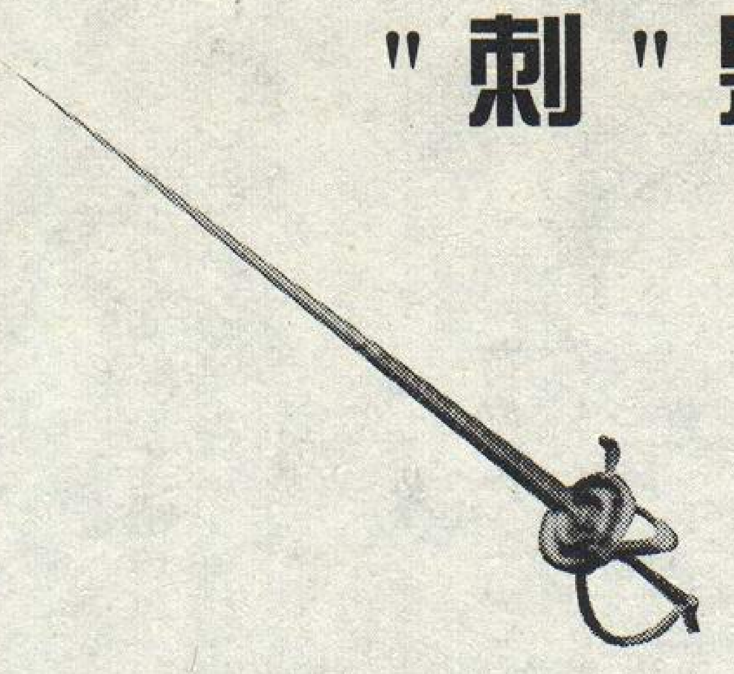
〈鳴鏡流秘剣〉笹削



滑り斬り＋突き降ろし



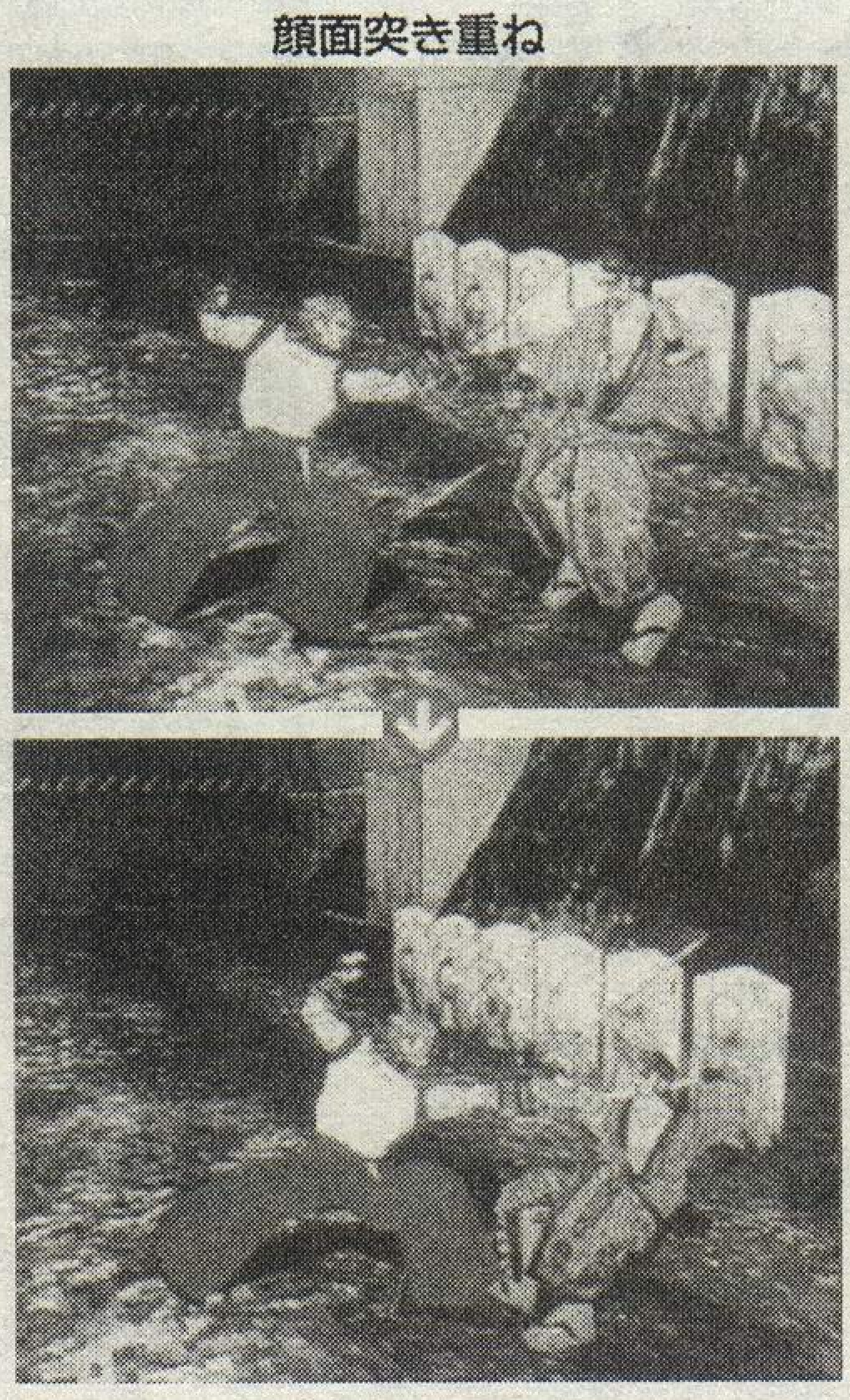
# "刺"是它的特点，具有快速感的轻量武器



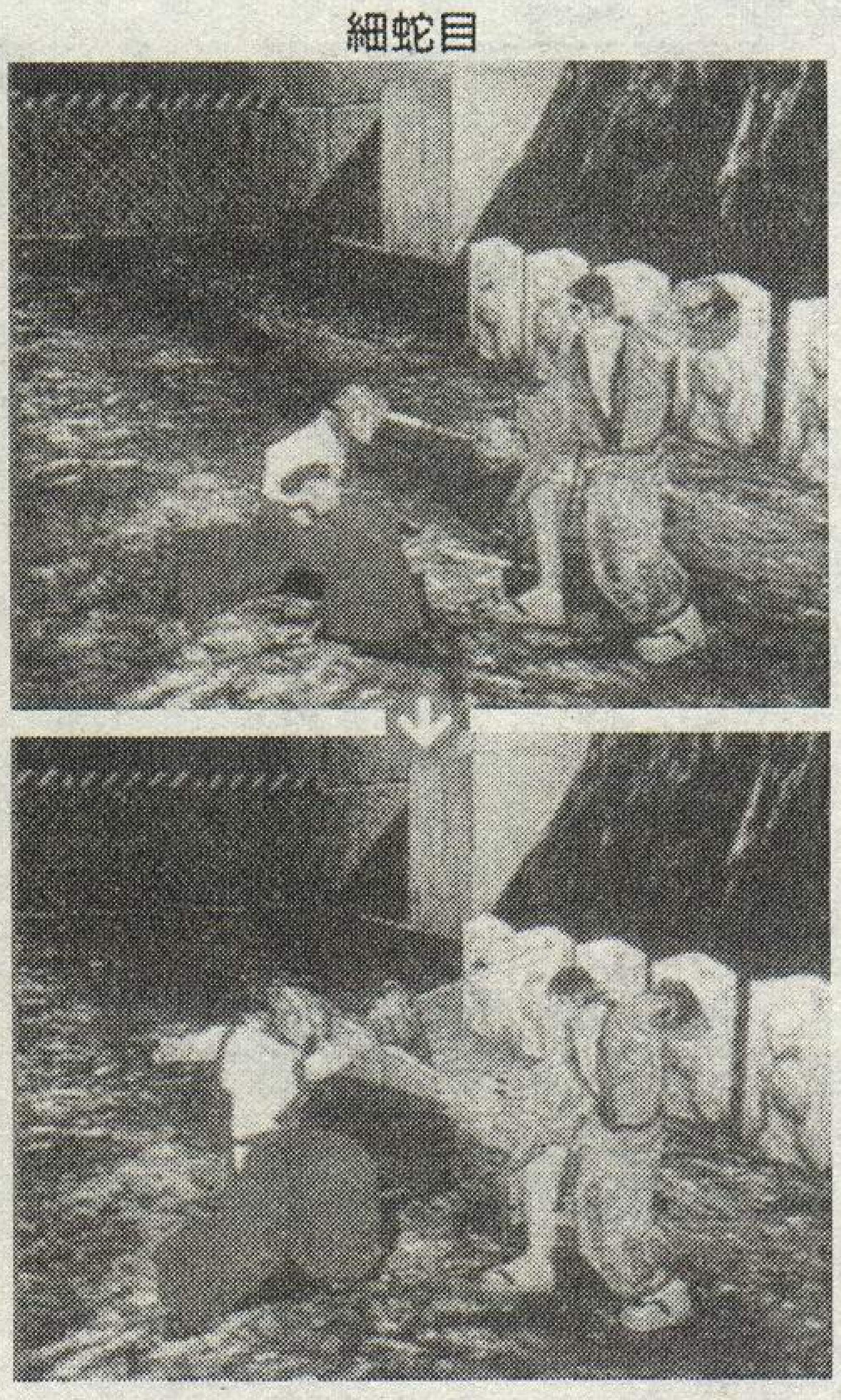
# 轻　剑

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 縦払い | 上段△ | |
| 中心突き | 上段○ | |
| 下方突き | 上段× | |
| 退き顔面突き | 上段←△ | |
| 雀散らし | 上段←× | |
| 左踏み込み中心突き | 上段↑○ | |
| 右踏み込み中心突き | 上段↓○ | |
| 踏み込み縦払い | 上段→ → △ | BL以外 |
| 踏み込み中心突き | 上段→ → ○ | |
| 飛び込み掬い上げ | 上段←→ △ | |
| 顔面突き | 正段△ | |
| 横払い | 正段○ | |
| 下方突き | 正段× | |
| 退き撫で斬り | 正段←○ | |
| 左踏み込み顔面突き | 正段↑△ | |
| 右踏み込み顔面突き | 正段↓△ | |
| 踏み込み顔面突き | 正段→ → △ | |
| 踏み込み中心突き | 正段→ → ○ | |
| すり足顔面突き | 正段←→ △ | 風門、空蝉不可 |
| 溜め突き | 正段←→ ○ | BL以外 |
| すり足顔面突き | 下段△ | |
| 巻斬り | 下段○ | |
| すり足下方突き | 下段× | |
| 墨流し | 下段←○ | |
| 沈み足払い | 下段←× | |
| 左踏み込み巻斬り | 下段↑○ | |
| 右踏み込み巻斬り | 下段↓○ | |
| 翁突き | 下段→ → △ | BL専用 |
| 迷ひ顔面突き | 下段→ → ○ | |
| 飛び込み無双斬り | 下段→ → × | |
| 墨まとい | 下段←→ △ | 風門、空蝉不可 |
| 踏み込み巻斬り | 下段←→ ○ | |
| 縦払い中心突き | 上段△○ | |
| 中心突き二連 | 上段○○ | |
| 突き三連 | 正段△×、△ | |
| 三途越 | 正段△×、△、○、○ | |
| 飾り墨まとい | 下段×○ | |
| 顔面突き重ね | 下段△△ | |
| 細蛇目 | 全→ +R2× | BL、御、蛍、辰 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉蛇目 | 全→ +R2R1× | BL、御、蛍、辰 |
| 踏み込み裏打ち | 上段←→ ○ | 御、辰、蛍 |
| ひねり曲突き | 上段→ → △ | BL |
| 燕突き | 正段←→ ○ | BL |
| 鷹威 | 上段←→ ○ | BL (正段) |
| 〈鳴鏡流秘剣〉恐翁 | 下段→ → △○×、○.○ | BL |
| 村時雨 | 下段○○、○ | BL |

顔面突き重ね



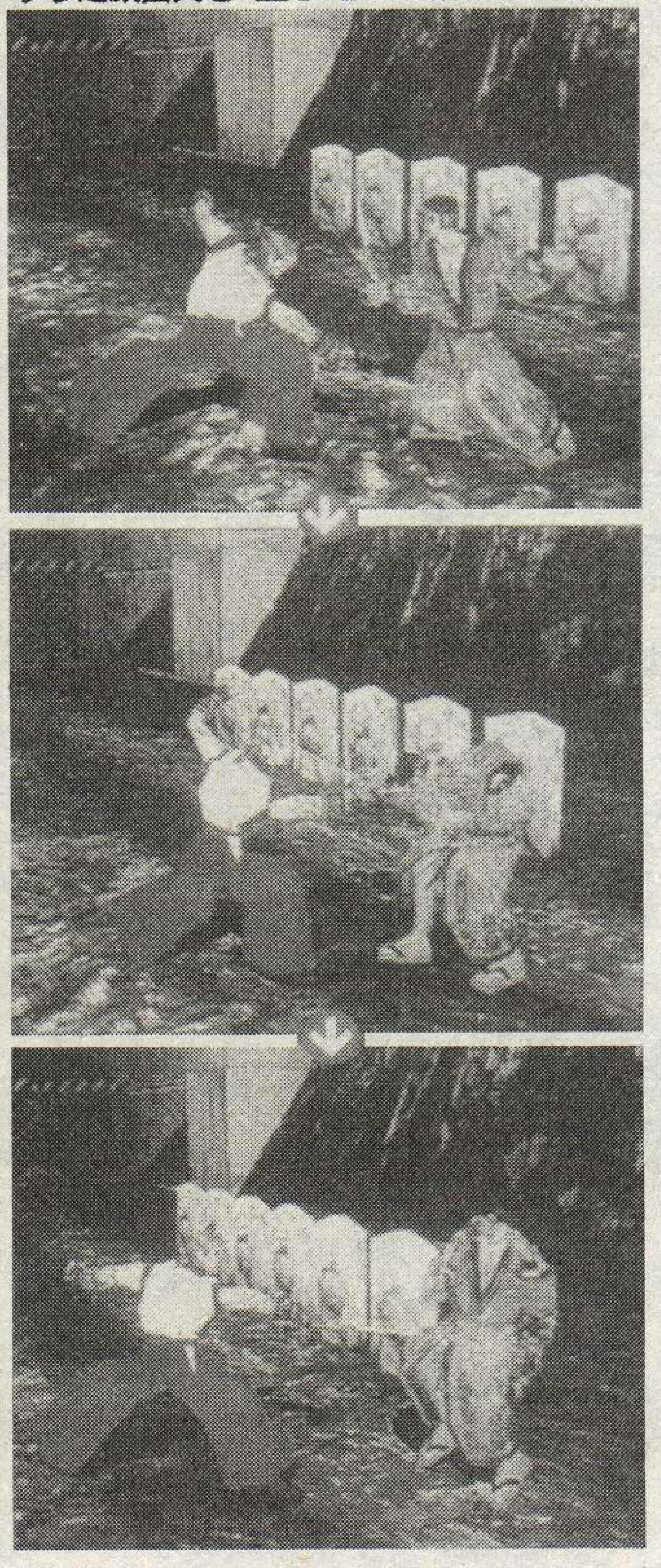
細蛇目



村時雨



すり足顔面突き+墨まとい+踏み込み巻斬り



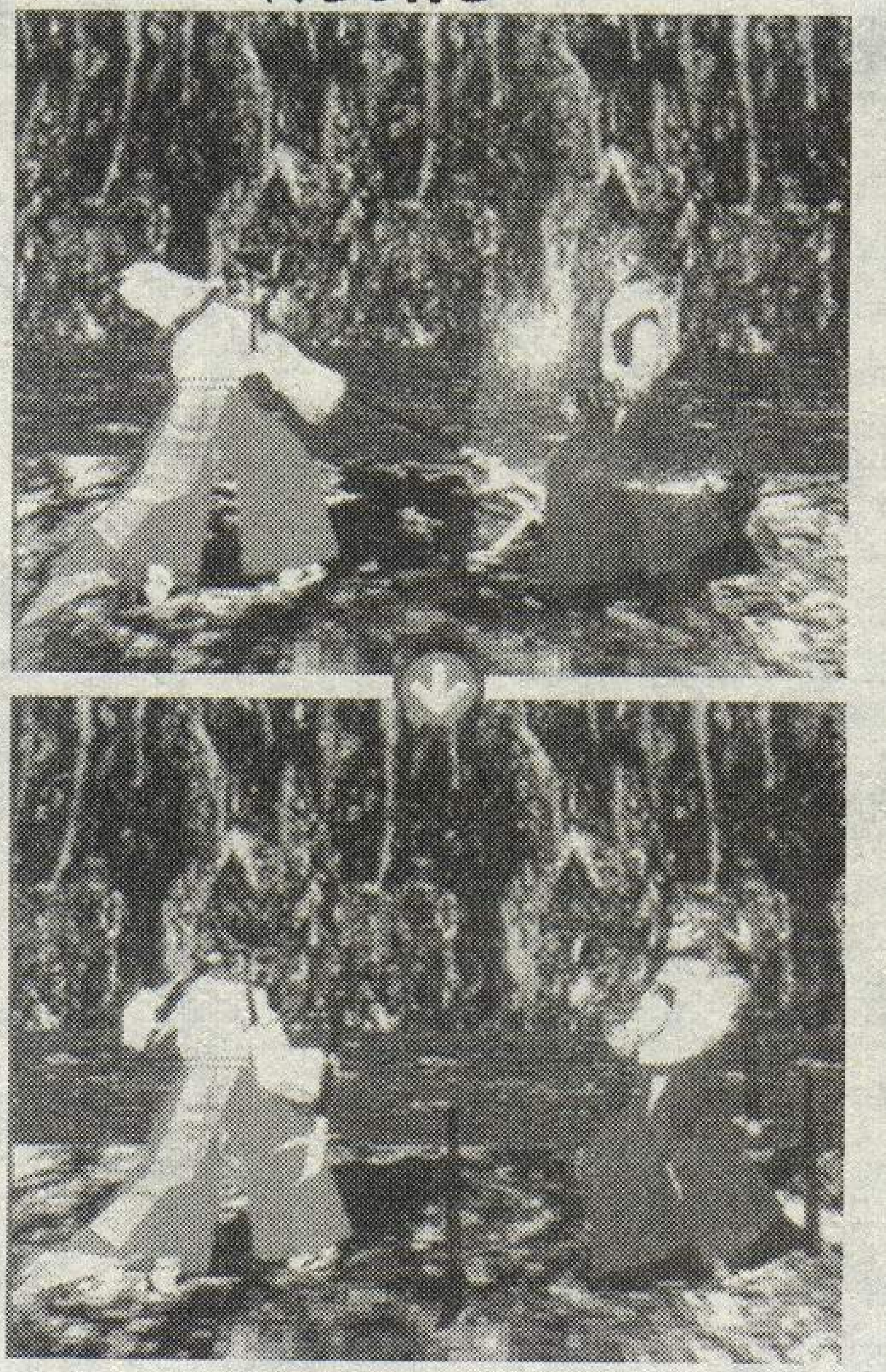


# 武器中最长的，只要确保与对手之间的距离，可以发挥最大威力

# 薙　刀

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 振り降ろし面打ち | 上段△ | |
| 胴打ち | 上段○ | |
| 脛打ち | 上段× | |
| しゃがみ脛打ち | 上段→　× | |
| 退き面打ち | 上段←△ | |
| 左かわし胴打ち | 上段↑○ | |
| 右かわし胴打ち | 上段↓○ | |
| 踏み込み胴打ち | 上段→　→　○ | |
| 走り振り上げ打ち | 上段←→　△ | |
| 走り胴打ち | 上段←→　○ | |
| 片手面打ち | 上段→　→　△ | 風門、BL、蛍火不可 |
| 垂直打ち | 正段△ | |
| 斜め打ち | 正段○ | |
| 右裾払い | 正段× | |
| 右踏み込み裾払い | 正段→　× | |
| 退き小突き | 正段←○ | |
| 左かわし胴打ち | 正段↑○ | |
| 右かわし胴打ち | 正段↓○ | |
| 突き | 正段→　○ | |
| 不知火 | 正段→　→　○ | |
| 降ろし打ち | 正段←→　△ | |
| 逆さ斜め打ち | 下段△ | |
| 胴打ち | 下段○ | |
| 脛打ち | 下段× | |
| 踏み込み脛突き | 下段→　× | |
| 裏打ち | 下段←○ | |
| 退き床突き | 下段←× | |
| 左かわし胴打ち | 下段↑○ | |
| 右かわし胴打ち | 下段↓○ | |
| 顔面打ち | 下段←→　△ | |
| 振り降ろし面打ち三段 | 上段△△、△ | |
| 胴打ち返し | 上段○○ | |
| 斜め打ち裾払い | 正段○× | |
| 垂直打ち震え | 正段△○ | |
| 三方突き | 下段←→　△○× | |
| 茜紫電 | 下段○○ | |
| 紅紫電 | 下段×○ | |
| 不知火返し | 正段→　→　△ | 御門、辰美 |
| 霞篝 | 下段←→　○ | 御門、空蝉 |
| 振り降ろし二段胴打ち | 上段△△、○ | 御門 |
| 突き震え | 正段←→　○ | 御門 |
| 突き三段 | 正段→　○○○ | 御門 |
| 四方突き | 下段←→　△○×○ | 御門 |
| (鳴鏡流秘剣)送り提灯 | 正段←→　△×、R1× | 御門 |

降ろし打ち



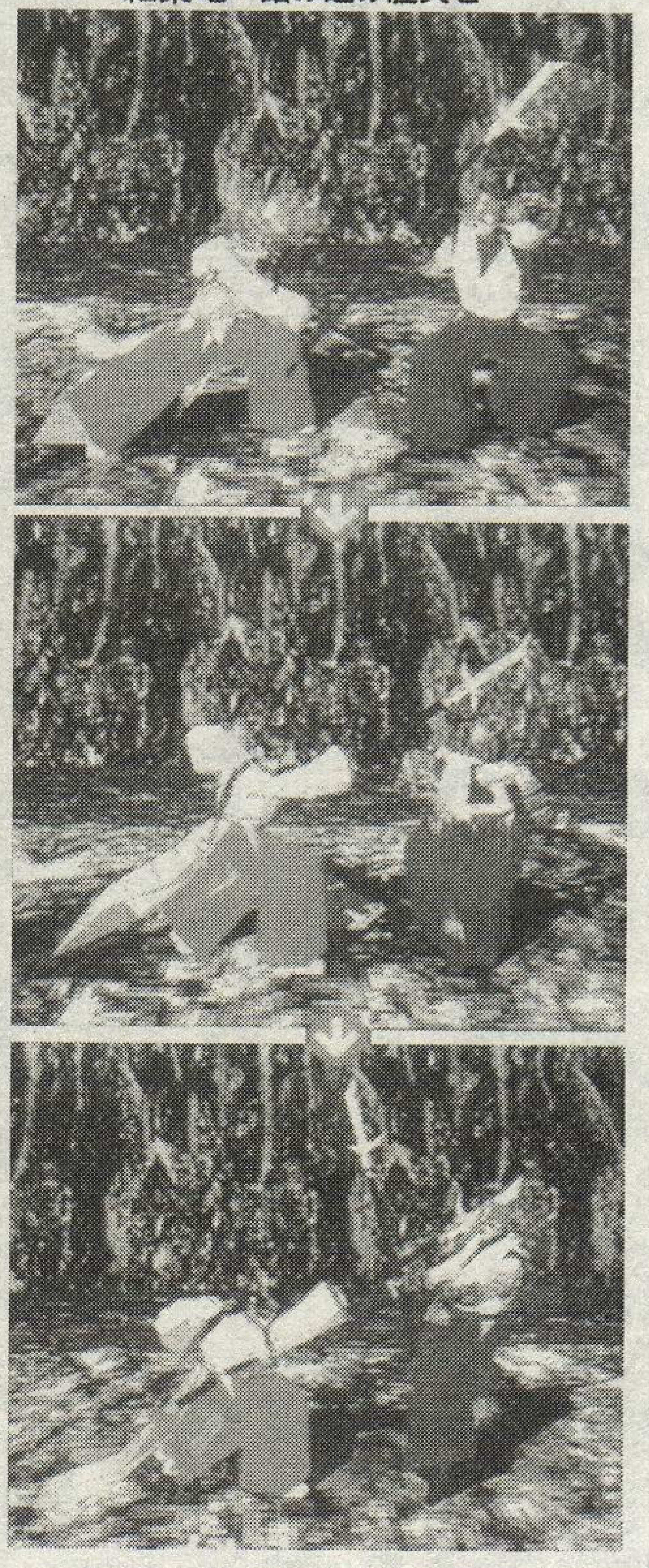
しゃがみ脛打ち



(鳴鏡流秘剣)送り提灯



紅紫電＋踏み込み脛突き





## 粉碎对手的防御。是重量级的武器

# 金鎚

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 縦殴り | 上段△ | |
| 袈裟殴り | 上段○ | |
| 回転足殴り | 上段× | |
| 退き縦殴り | 上段←△ | |
| 左かわし袈裟殴り | 上段↑○ | |
| 右かわし袈裟殴り | 上段↓○ | |
| 踏み込み縦殴り | 上段→ → △ | 辰美以外 |
| 踏み込み袈裟殴り | 上段→ → ○ | |
| 踏み込み殴り上げ | 上段→ → × | 蛍火、辰美倒地时 |
| 飛び込み縦殴り | 上段←→ △ | |
| 飛び込み胴殴り | 上段←→ ○ | |
| 縦殴り | 正段△ | |
| 袈裟殴り | 正段○ | |
| 足殴り | 正段× | |
| 退き横払い | 正段←○ | |
| 左かわし袈裟殴り | 正段↑○ | |
| 右かわし袈裟殴り | 正段↓○ | |
| 踏み込み縦殴り | 正段→ → △ | |
| 踏み込み袈裟殴り | 正段→ → ○ | |
| 回転飛び込み縦殴り | 正段←→ △ | |
| 回し殴り | 正段←→ ○ | |
| 前進縦殴り | 下段△ | |
| 回転胴殴り | 下段○ | |
| 足砕き | 下段× | |
| 退き足払い | 下段←× | |
| 左かわし回転胴殴り | 下段↑○ | |
| 右かわし回転胴殴り | 下段↓○ | |
| 横殴り | 下段←→ ○ | BL、風門、辰美、蛍火不可 |
| 重ね縦殴り | 上段△△、△、△ | |
| 袈裟胴殴り | 上段○○ | |
| 袈裟縦殴り | 正段○△ | |
| 袈裟包み | 正段○△、○ | |
| 足砕き縦殴り | 下段×△ | |
| 前進縦殴り二重 | 下段△△ | |
| 兜割 | 全→＋R2△ | 風門 |
| 似我八 | 全→＋R2× | 風門、空蝉 |
| 横縦殴り | 下段←→ ○△ | 風門 |
| 回猪 | 下段○○、○、○ | 風門 |
| 楔崩れ | 上段→ → △ | 辰美 |
| 竜巻崩れ | 下段←→ ○ | 辰美 |
| 楔打ち・双樹流 | 全→＋R2△ | 辰美 |

足砕き縦殴り



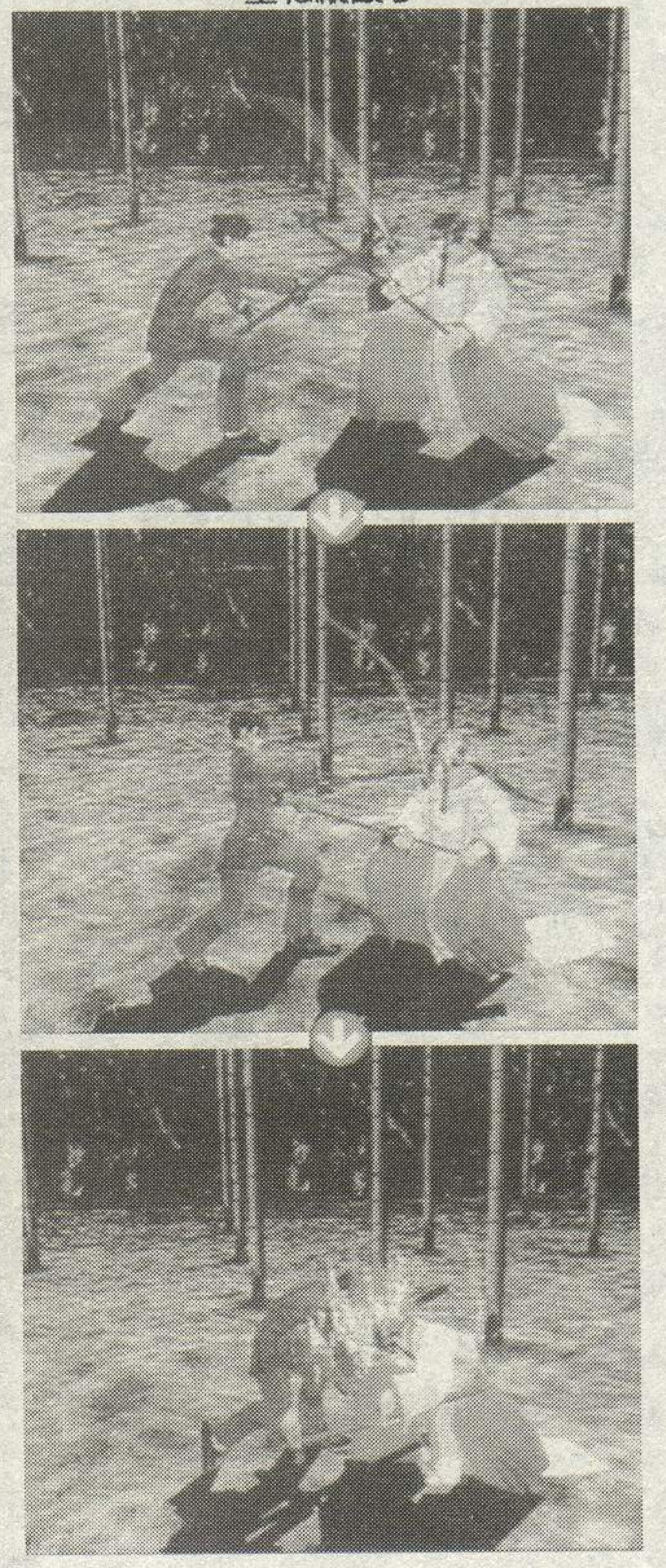
踏み込み縦殴り

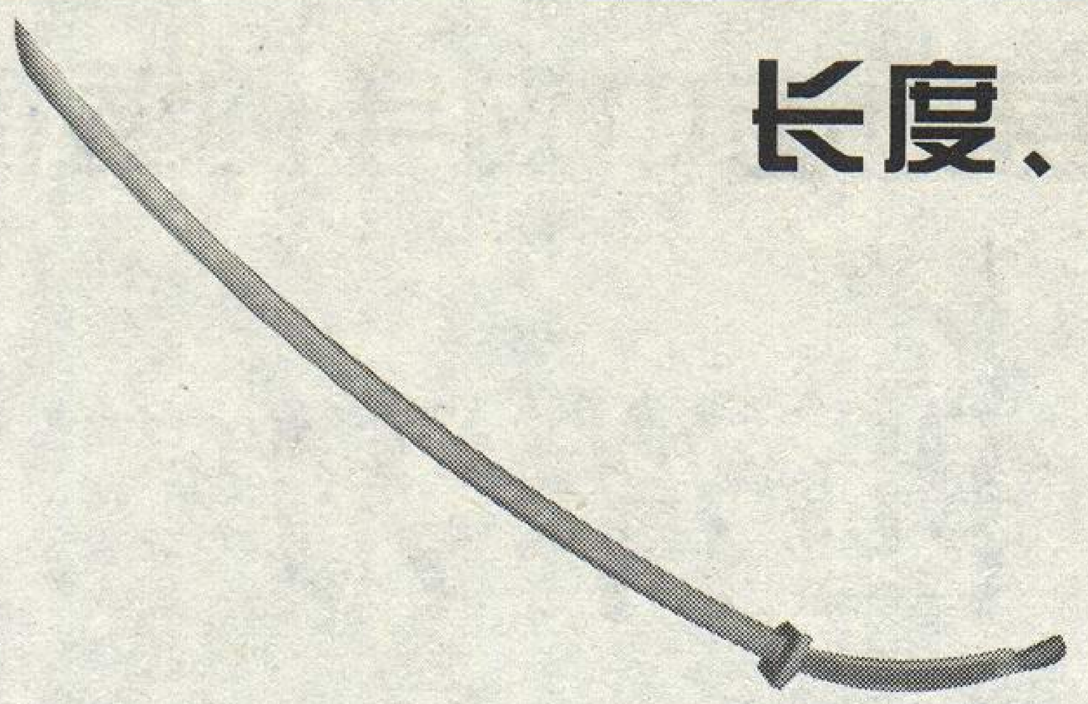


《鳴鏡流秘剣》送り提灯



重ね縦殴り



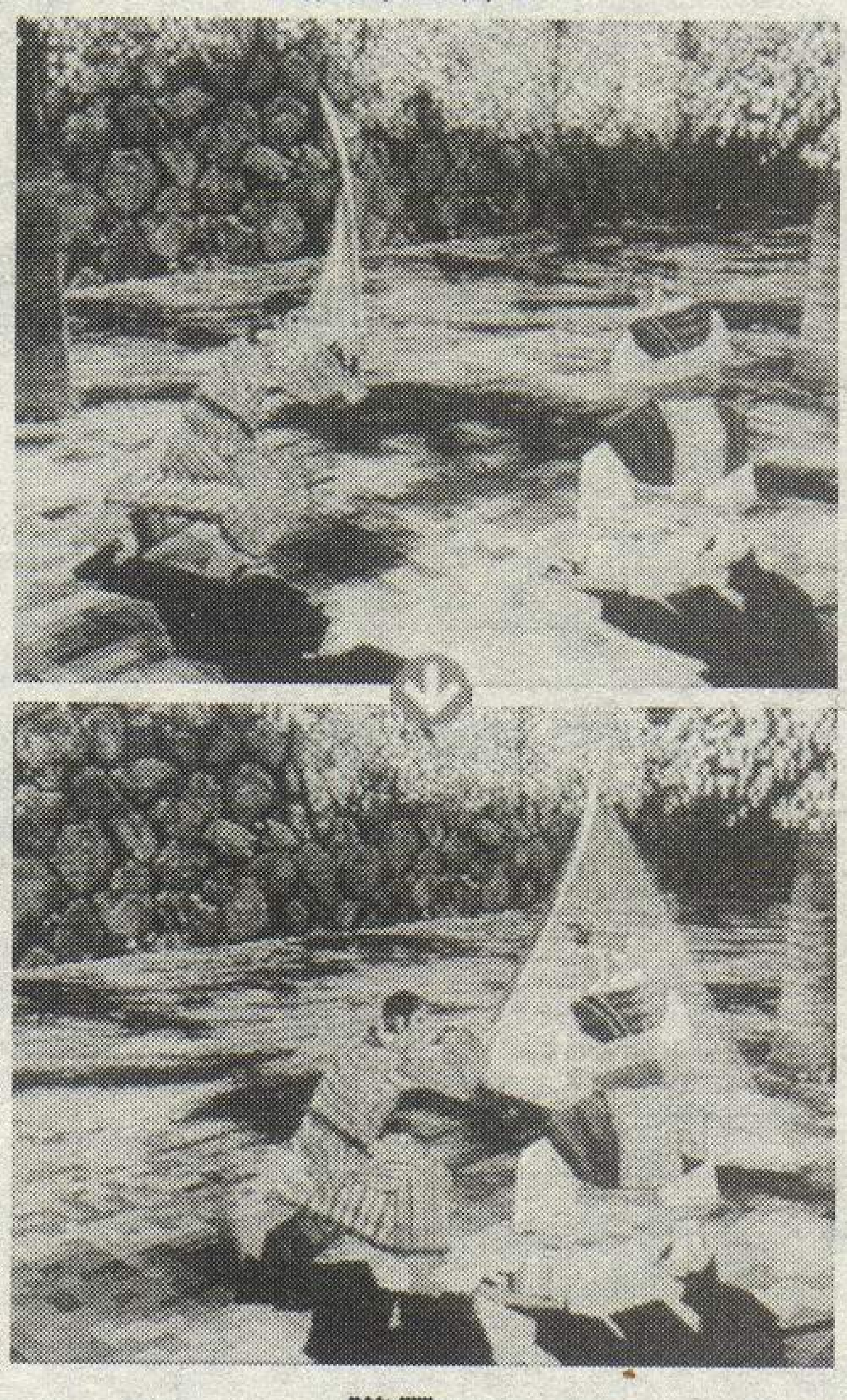


## 长度、威力都非常出众的强力武器

# 野太刀

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 叩き付け | 上段△ | |
| 袈裟斬り | 上段○ | |
| 膝砕き | 上段× | |
| 退き叩き付け | 上段←△ | |
| しゃがみ膝砕き | 上段→ × | |
| 左かわし袈裟斬り | 上段↑○ | |
| 右かわし袈裟斬り | 上段↓○ | |
| 片手叩き付け | 上段←→ △ | |
| 袈裟斬り回り | 上段←→ ○ | |
| 真直斬り | 正段△ | |
| 袈裟斬り | 正段○ | |
| 足払い | 正段× | |
| 垂直叩き付け | 正段→ × | |
| 退き胴払い | 正段←○ | |
| 左かわし袈裟斬り | 正段↑○ | |
| 右かわし袈裟斬り | 正段↓○ | |
| 踏み込み首払い | 正段→ → ○ | |
| 真直叩き斬り | 正段←→ △ | |
| 掬い | 正段←→ ○ | 空蝉、御門以外 |
| 真直斬り | 下段△ | |
| 脇払い | 下段○ | |
| 振り上げ | 下段× | |
| 退き膝打ち | 下段←× | |
| 脛不意打ち | 下段→ × | |
| 左かわし胴打ち | 下段↑○ | |
| 右かわし寄せ斬り | 下段↓○ | |
| 踏み込み寄せ斬り | 下段→ → ○ | |
| 踏み込み膝打ち | 下段→ → × | |
| 飛び込み真直斬り | 下段←→ △ | 空蝉以外 |
| 大回し斬り | 下段←→ ○ | |
| 虚空斬 | 上段△△、→ △ | |
| 袈裟斬り二重 | 上段○○ | |
| 膝砕き片手叩き付け | 上段×△ | |
| 燕落とし | 正段○○、→ △ | |
| 掬い胴払い | 正段←→ ○○ | 空蝉、御門以外 |
| 暁天山 | 下段×△ | |
| 十文字 | 下段△× | |
| 〈鳴鏡流秘剣〉兜割 | 全→ ＋R2△ | 空蝉、御門 |
| 真直叩き斬り | 上段→ → △ | 空蝉、御門 |
| 朧月 | 下段←→ △、攻撃×4 | 空蝉 |
| 雄呂血 | 下段×× | 御門 |
| 露はらい | 正段←→ ○ | 空蝉、御門 |
| 露はらい袈裟斬り | 正段←→ ○○ | 空蝉、御門 |

真直叩き斬り



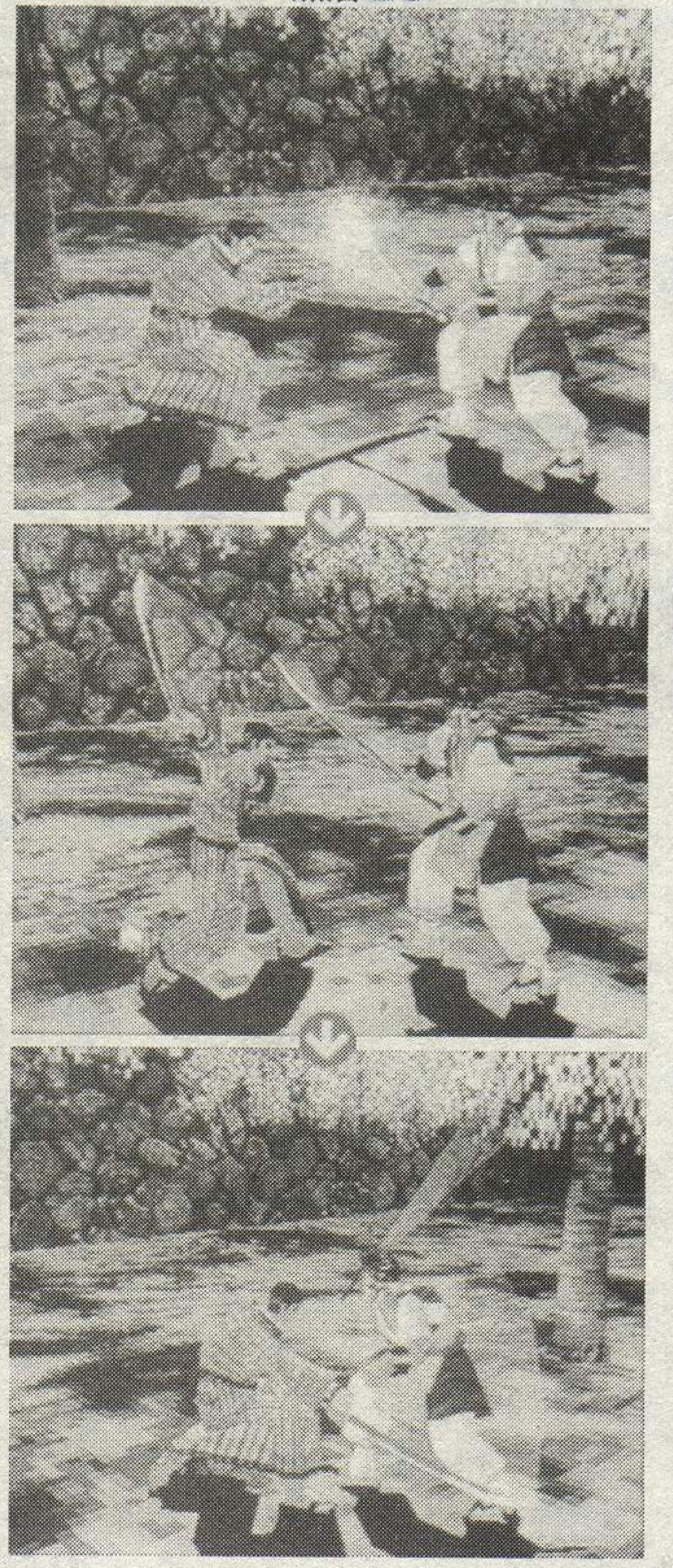
暁天山



朧月



燕落とし



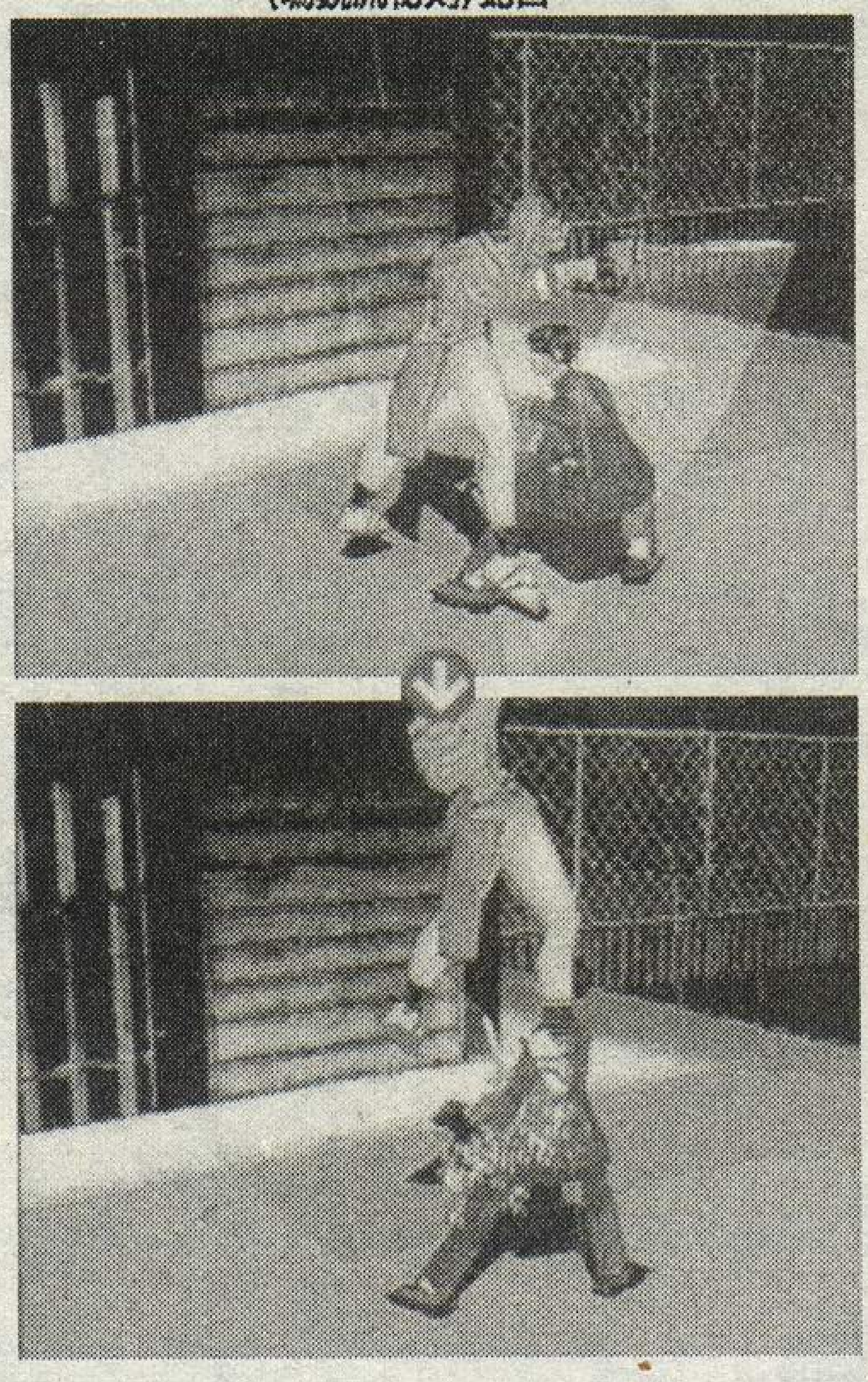


## 出招非常快，可以很容易地击中对手的要害

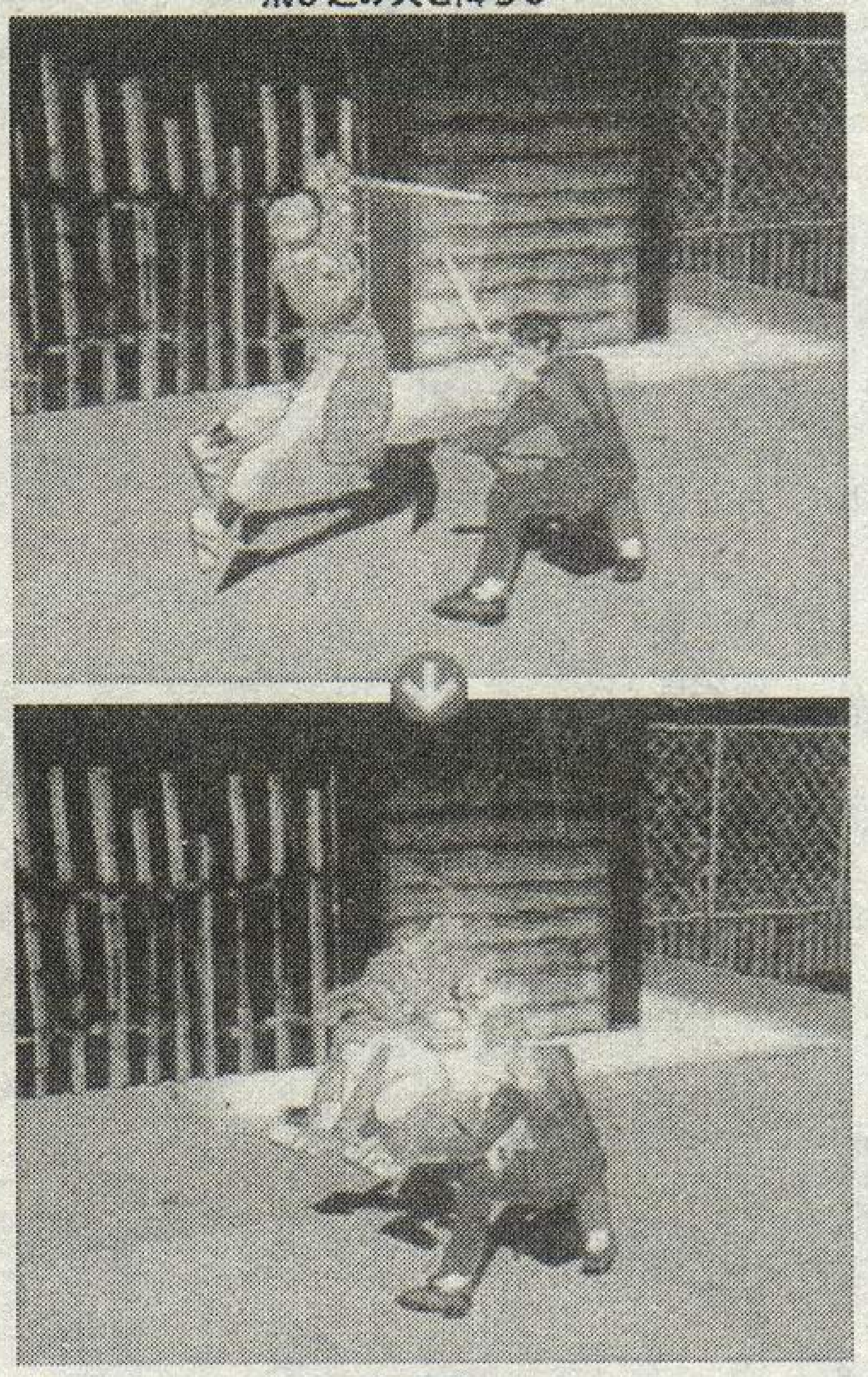
# 西洋刀

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 垂直斬り | 上段△ | |
| 貫き | 上段○ | |
| 片手足払い | 上段× | |
| 退き垂直斬り | 上段←△ | |
| 左かわし垂直斬り | 上段↑△ | |
| 右かわし垂直斬り | 上段↓△ | |
| 任侠斬り | 上段←→ △ | |
| 踏み込み片手回転斬り | 上段←→ ○ | |
| 垂直斬り | 正段△ | |
| 片手袈裟斬り | 正段○ | |
| 片手裾払い | 正段× | |
| 退き片手横払い | 正段←○ | |
| 左かわし片手袈裟斬り | 正段↑○ | |
| 右かわし片手袈裟斬り | 正段↓○ | |
| 飛び込み片手面 | 正段←→ △ | |
| 飛び込み片手突き | 正段→ ○ | |
| 顔面打ち | 下段△ | |
| 繰り込み回転斬り | 下段○ | |
| 上方斬り | 下段× | |
| 反り斬り | 下段←○ | |
| 退き上方斬り | 下段←× | |
| 左滑り片手回転斬り | 下段↑○ | |
| 右滑り片手回転斬り | 下段↓○ | |
| 踏み込み背面打ち | 下段→ → ○ | |
| 飛び込み突き降ろし | 下段←→ △ | |
| 片手垂直包み | 上段△×△ | 風門不可 |
| 啄木鳥 | 上段○○ | |
| 片手袈裟斬り三重 | 正段○○、○ | 風門不可 |
| 扇子返し | 中段△× | |
| 鹿威面 | 下段×△、△ | |
| 豺狼 | 下段←○△ | 風門不可 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉蛇目 | 全→＋R2R1× | 蛍火、御門、晨 |
| 飛び込み横払い | 中段←→ ○ | 蛍火 |
| 綾女 | 中段→ → × | 蛍火 |
| 昇舞・忍流 | 中段→ △ | 蛍火 |
| 踏み込み片手足払い | 下段→ → × | BL |

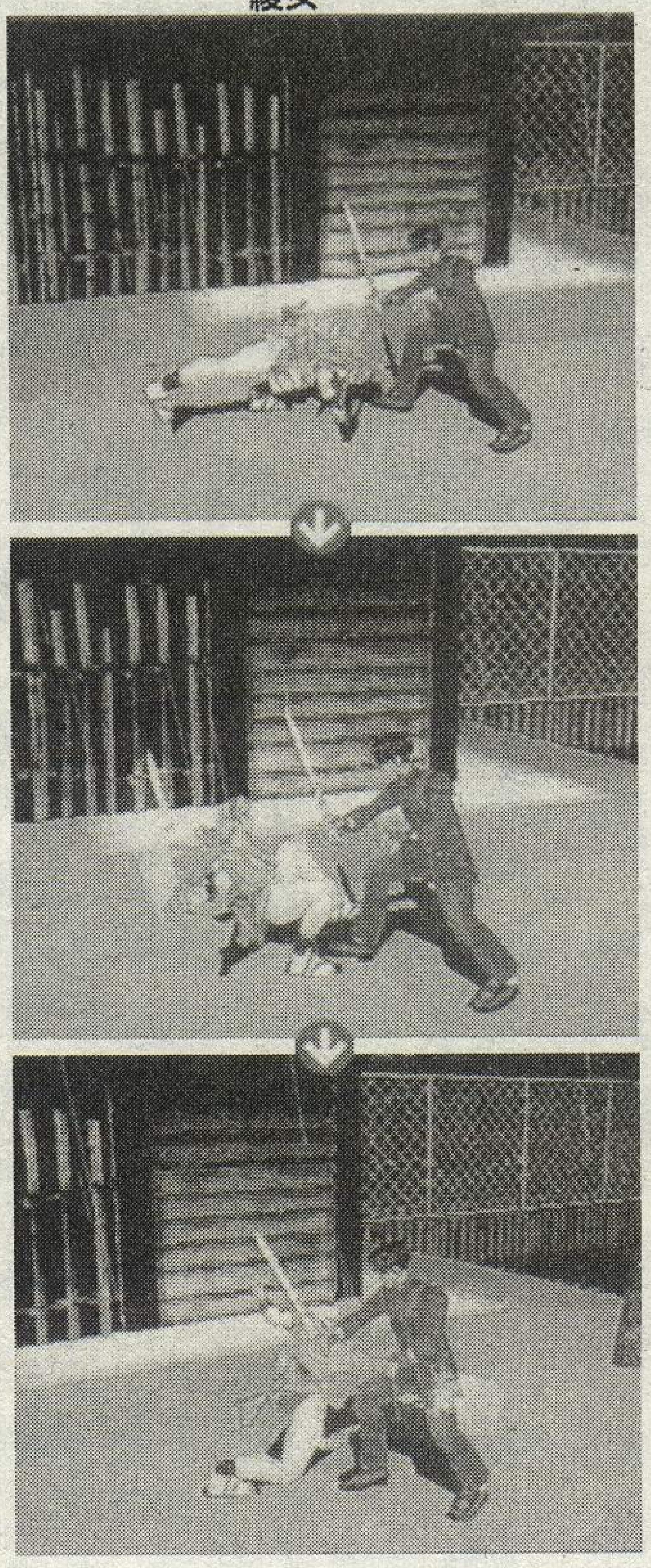
〈鳴鏡流秘剣〉蛇目



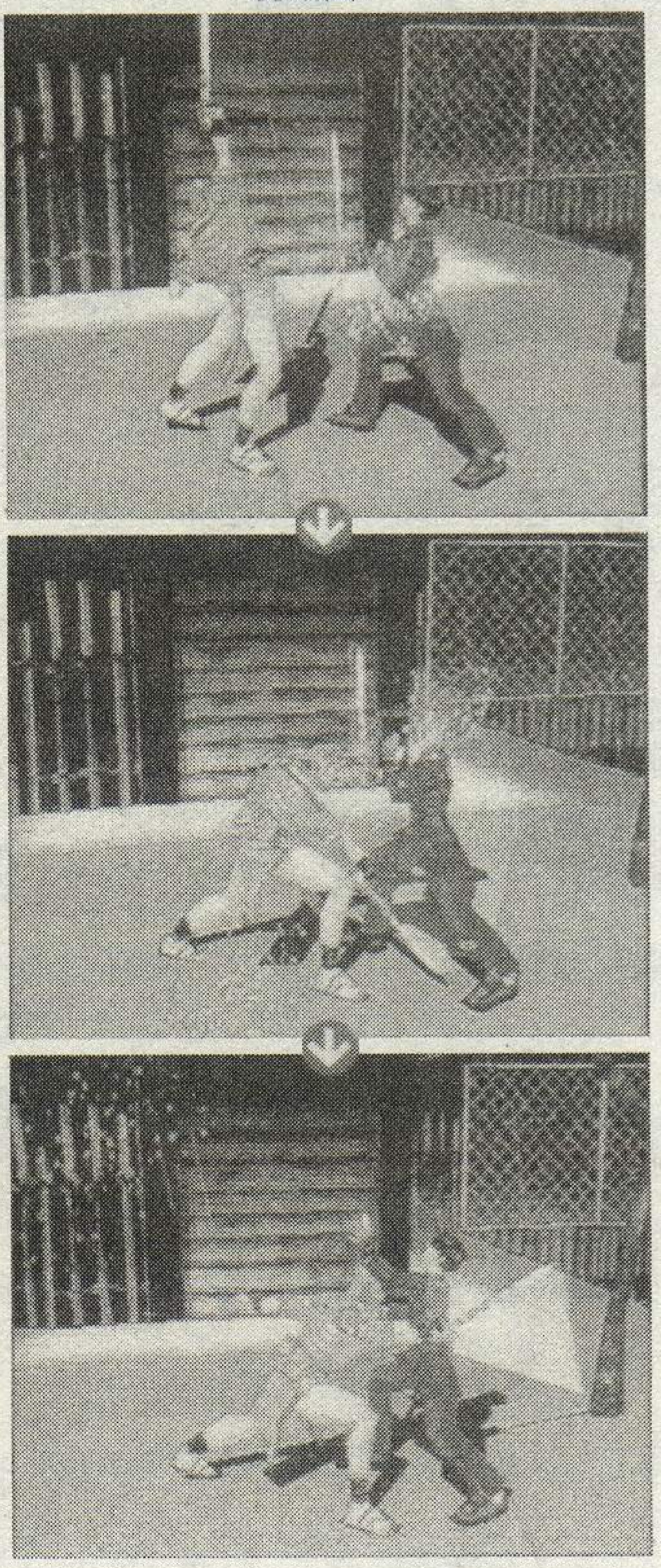
飛び込み突き降ろし



綾女



鹿威面



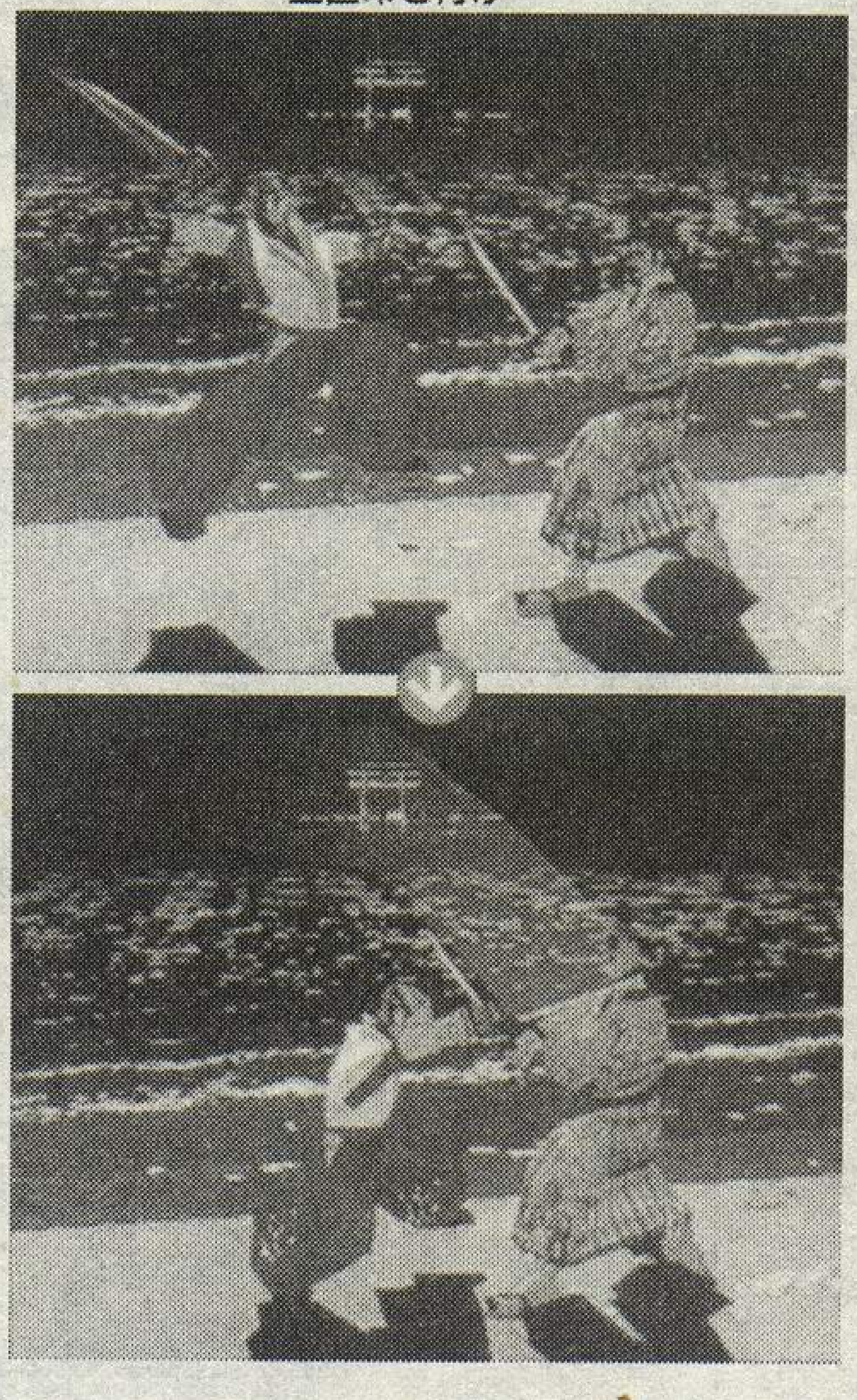


## 虽然没有厉害的特点，但使用起来非常方便

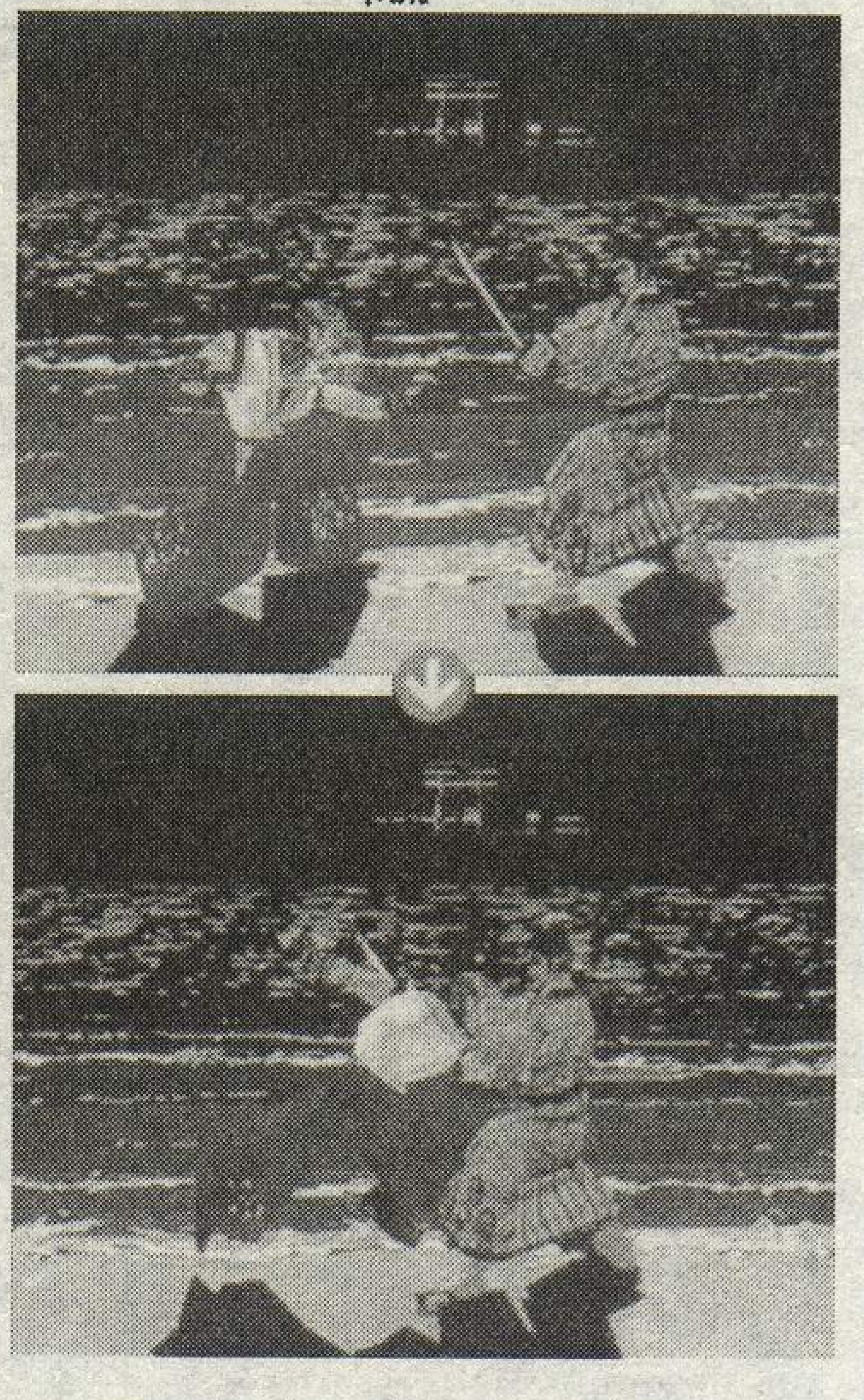
# 西洋剑

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 垂直斬り | 上段△ | |
| 掬い上げ | 上段○ | |
| 片手足払い | 上段× | |
| 退き垂直斬り | 上段←△ | |
| 左かわし掬い上げ | 上段↑○ | |
| 右かわし掬い上げ | 上段↓○ | |
| 踏み込み垂直斬り | 上段→ → △ | |
| 踏み込み足払い | 上段→ → × | |
| 飛び込み垂直斬り | 上段←→ △ | |
| 片手突き | 上段←→ ○ | BL、辰美以外 |
| 顔面叩き | 中段△ | |
| 片手袈裟斬り | 中段○ | |
| 片手裾払い | 中段× | |
| 退き叩き | 中段←○ | |
| 左かわし片手袈裟斬り | 中段↑○ | |
| 右かわし片手袈裟斬り | 中段↓○ | |
| 雫流 | 中段→ → ○ | |
| 垂直叩き付け | 中段←→ ○ | |
| 垂直斬り | 下段△ | |
| 片手胴斬り | 下段○ | |
| 突き通し | 下段× | |
| 捌き片手突き | 下段←○ | |
| 退き結び | 下段←× | |
| 片手足斬り | 下段→ × | |
| 左かわし片手胴斬り | 下段↑○ | |
| 右かわし片手胴斬り | 下段↓○ | |
| 踏み込み足払い | 下段→ → × | |
| 任侠斬り | 下段←→ △ | |
| 炎流 | 下段←→ ○ | |
| 垂直片手胴斬り | 上段△○ | |
| 鎌いたち | 上段△○○ | 風門、空蟬不可 |
| 片手裾払い回転袈裟斬り | 正段×△ | |
| 乱れ斬り | 正段×△、○ | |
| 観音斬り | 正段○○、△ | |
| 垂直任侠斬り | 下段△△ | |
| 菩薩斬り | 下段→×○△ | 風門、空蟬不可 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉千本通し | 上段←→ ○○○○○ | BL、辰美 |
| 破車 | 上段→ → → ○ | 蛍火、御門 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉観音返 | 正段○○△、× | 蛍、辰、御、BL |
| 楔打 | 下段×△ | BL、辰美 |
| 〈鳴鏡流秘剣〉昇舞 | 全→＋R2× | BL、辰、蛍、御 |

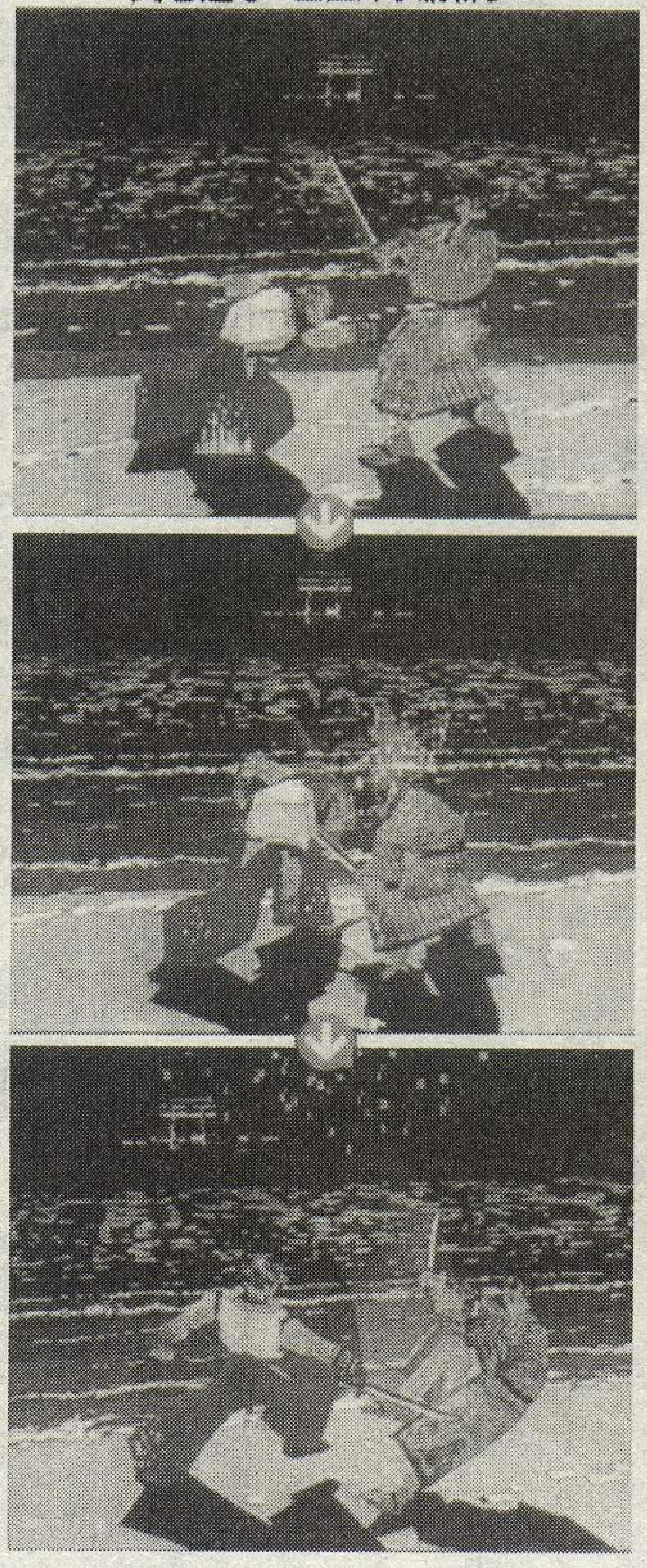
垂直叩き付け



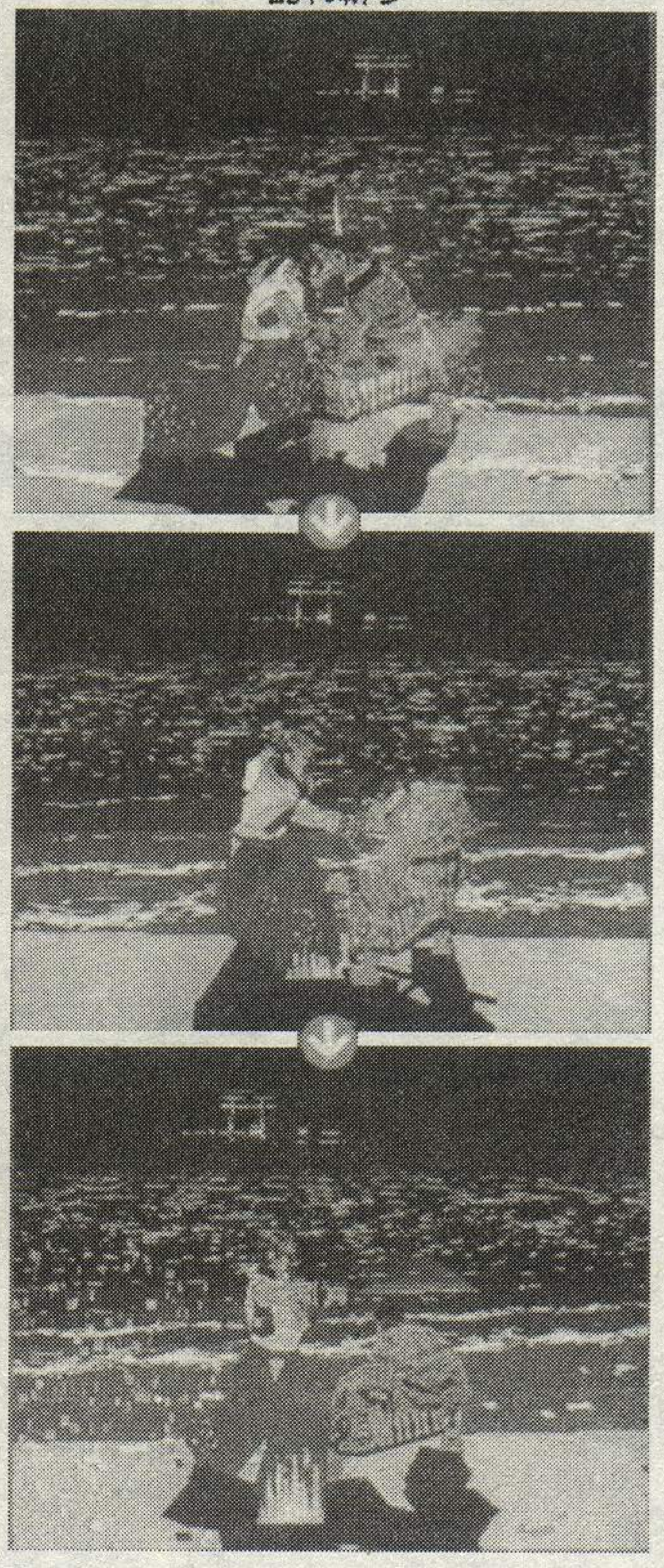
雫流

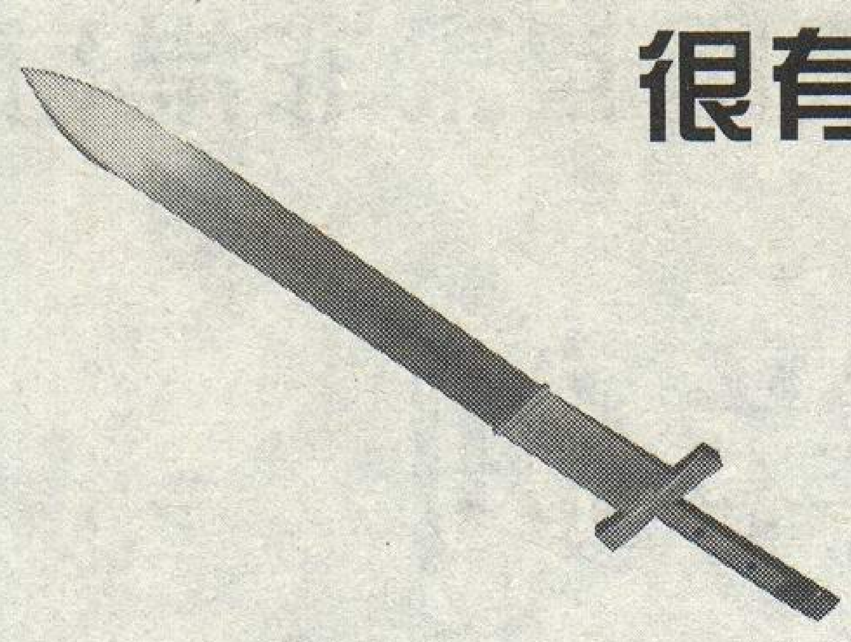


突き通し+垂直片手胴斬り



乱れ斬り



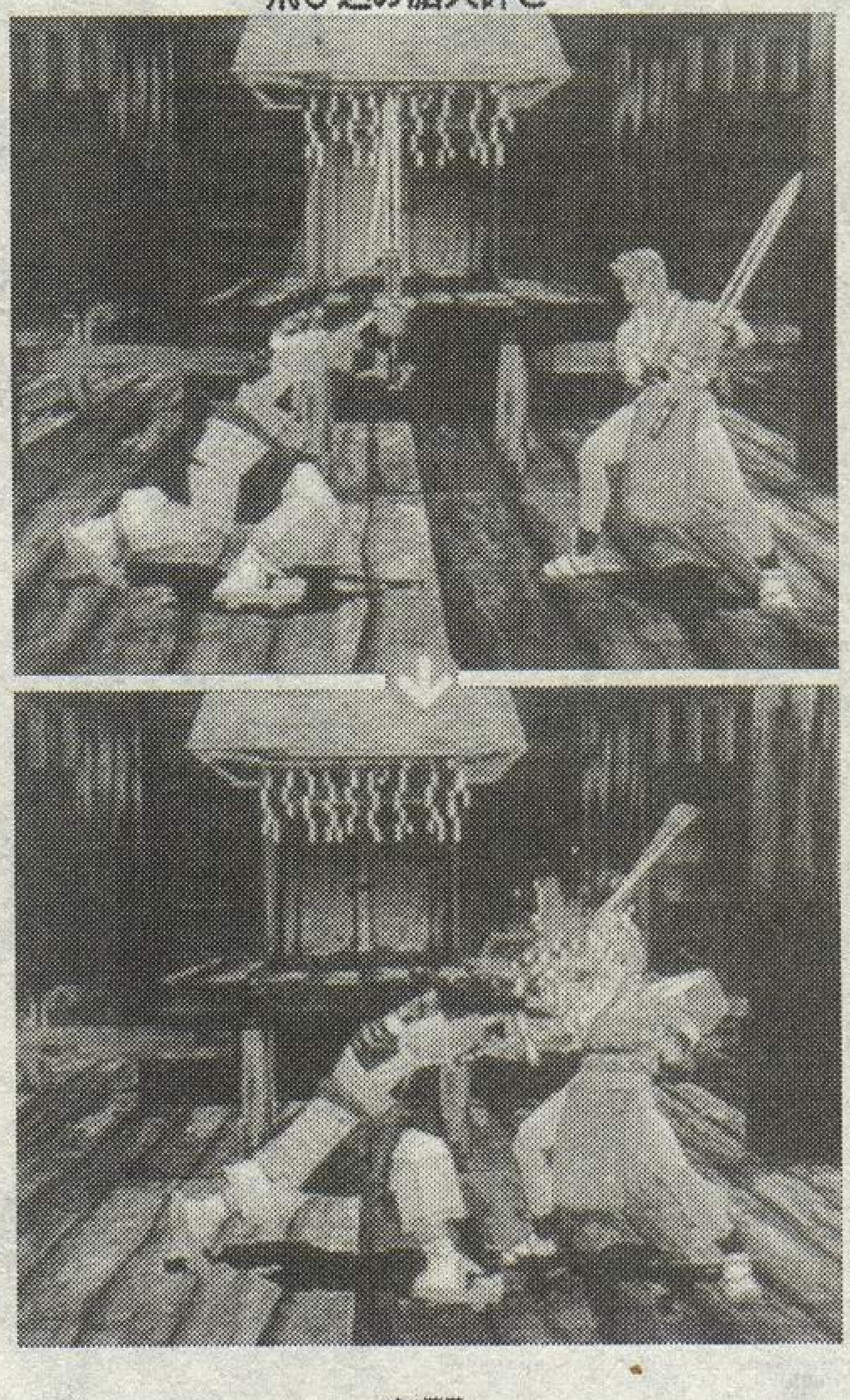


# 很有特点的双手持重量级武器

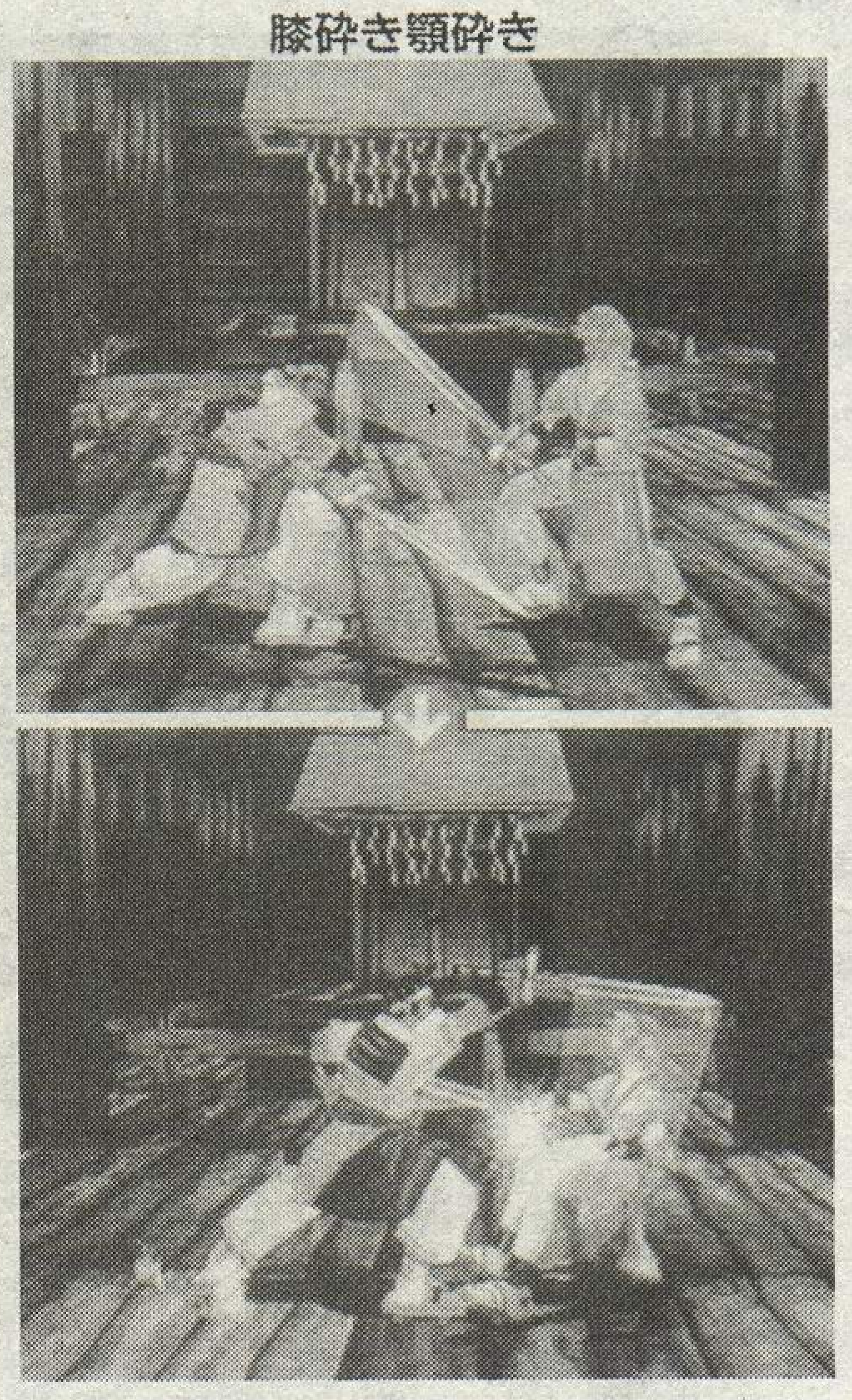
# 西洋重刀

| 技名 | 操作 | 备注 |
|---|---|---|
| 脳天砕き | 上段△ | |
| 薙払い | 上段○ | |
| 膝砕き | 上段× | |
| 退き脳天砕き | 上段←△ | |
| 左かわし薙払い | 上段↑○ | |
| 右かわし薙払い | 上段↓○ | |
| 踏み込み脳天砕き | 上段→ → △ | 風門以外 |
| 踏み込み薙払い | 上段→ → ○ | |
| 踏み込み膝砕き | 上段→ → × | 風門以外 |
| 飛び込み脳天砕き | 上段←→ △ | 風門、御門以外 |
| 白南風 | 上段←→ ○ | |
| 脳天砕き | 正段△ | |
| 鎖骨砕き | 正段○ | |
| 裾払い | 正段× | |
| 退き払い | 正段○ | |
| 左かわし鎖骨砕き | 正段↑○ | |
| 右かわし鎖骨砕き | 正段↓○ | |
| 踏み込み脳天砕き | 正段→ → △ | |
| 踏み込み鎖骨砕き | 正段→ → ○ | |
| 踏み込み裾払い | 正段→ → × | 風門以外 |
| 回り胴 | 正段←→ ○ | |
| 頭蓋割り | 下段△ | |
| 旋風斬り | 下段○ | 蛍火、辰美、御門倒 |
| 掬い上げ | 下段× | |
| 打ち払い | 下段←○ | |
| 退き膝砕き | 下段←× | |
| 左かわし旋風斬り | 下段↑.○ | |
| 右かわし旋風斬り | 下段↓○ | |
| 片手振り降ろし | 下段→ → ○ | |
| 飛び込み脳天砕き | 下段←→ △ | |
| 回り脛 | 下段←→ ○ | |
| 脳天砕き二連掬い上げ | 上段△△、× | 蛍火、辰美不可 |
| 水平両刃斬り | 上段○○ | |
| 膝砕き顎砕き | 上段×× | |
| 鎖骨砕き薙払い | 正段○○ | |
| 八尋夕日 | 正段○○、× | 蛍火、辰美不可 |
| 打ち払い脳天砕き | 下段←○△ | 蛍火、辰美不可 |
| 頭蓋割り二連 | 下段△△ | |
| 〈鳴鏡流秘剣〉兜割 | 全→＋R2△ | 風門、BL |
| 〈鳴鏡流秘剣〉丙式・似我八 | 全→＋R2× | 風門、BL |
| 山嵐 | 上段←→ △ | 風門、御門 |
| 朱南風 | 上段→ → × | 風門 |
| 裂爆砕 | 上段→ → △ | 風門 |
| 脳天砕き三連 | 上段△△、△ | 風門 |
| 丙式・弓削斬 | 正段→ → × | 風門 |
| 唐門 | 正段○○、△ | 風門 |
| 鳴動旋風斬り | 下段×△、○ | BL |

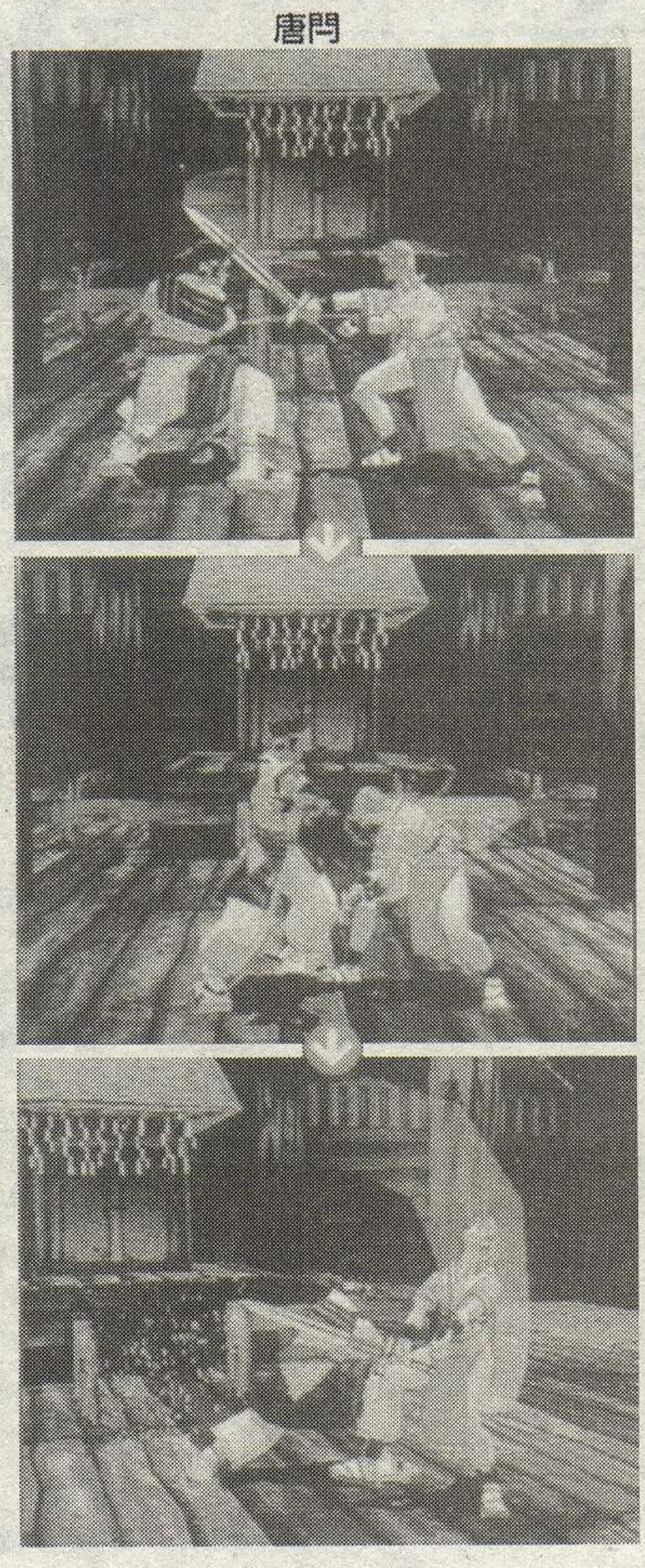
飛び込み脳天砕き



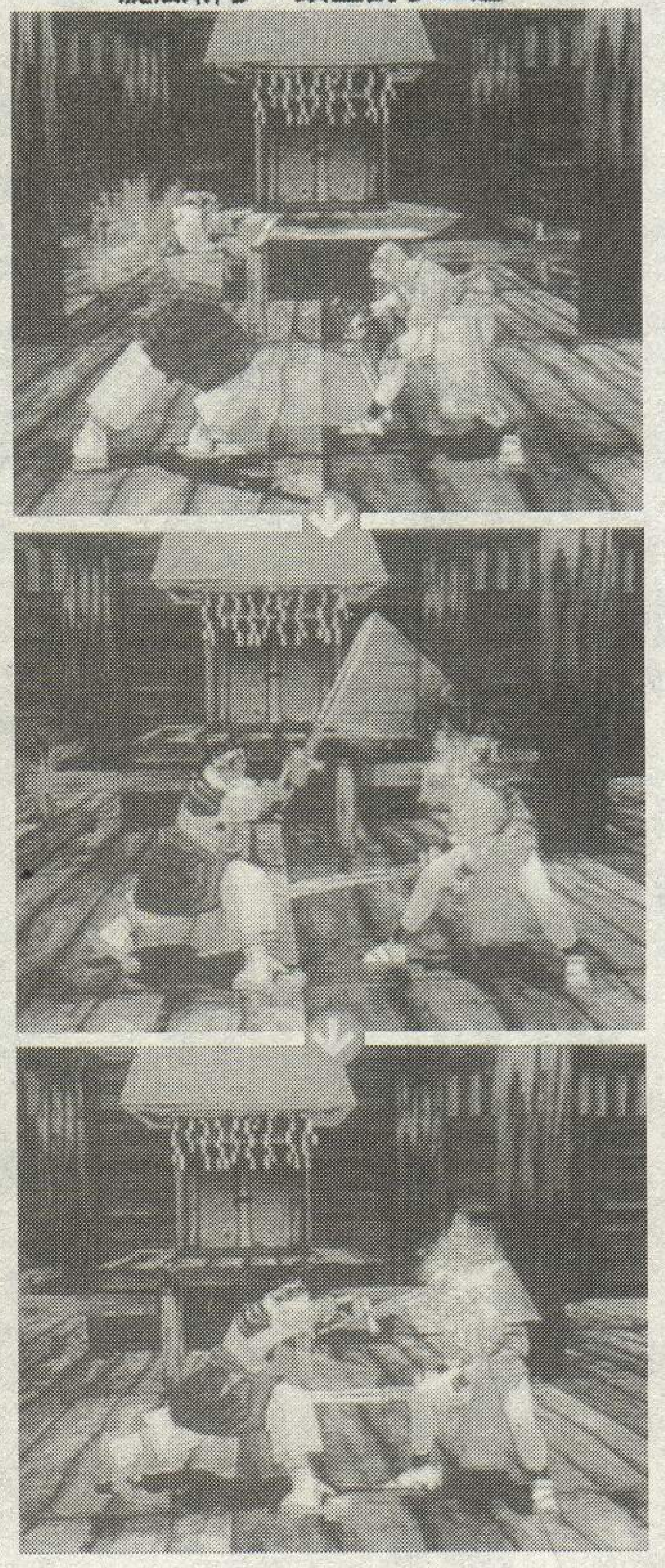
膝砕き顎砕き



唐門



旋風斬り＋頭蓋割り二連





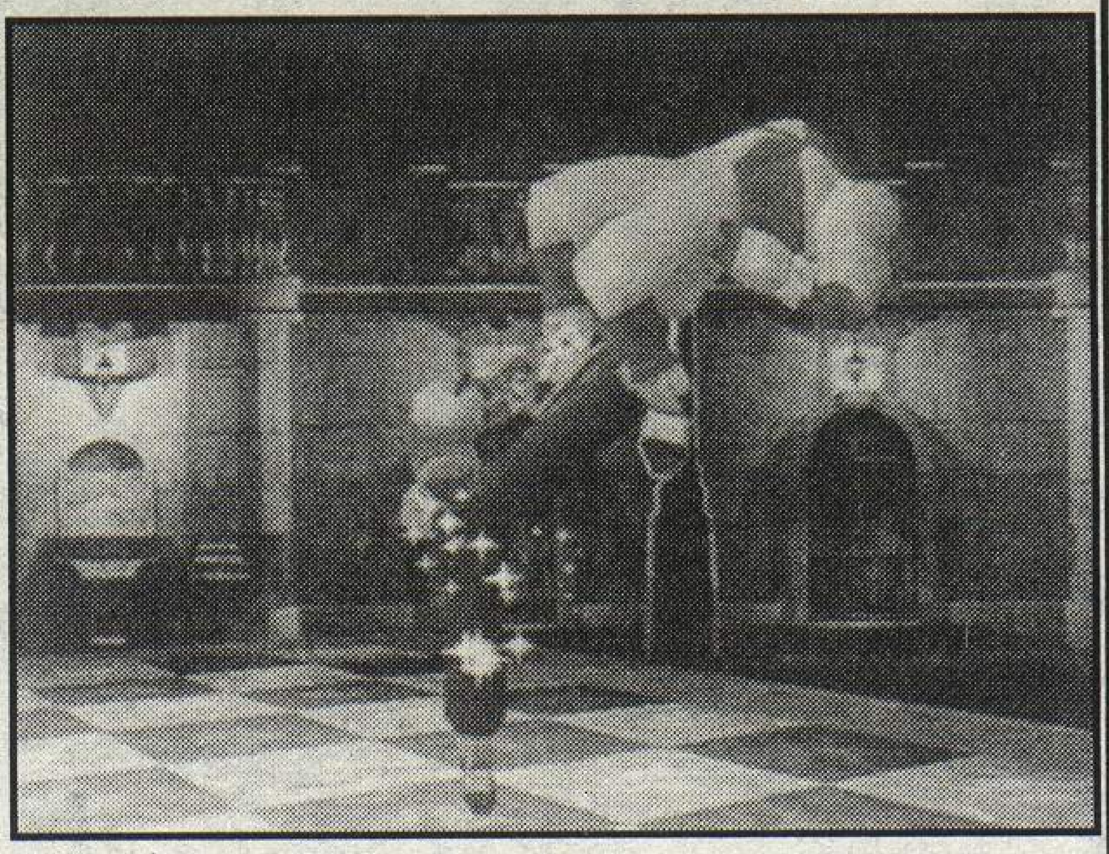
# TOBAL 2

PS | 类型 FGT | 出品 SQUARE

大受欢迎的格斗游戏"TOBAL No.1"的续篇。除了增加两个人物之外，还增加了奥义，体力消耗越多，威力提大。与前作相比，鸟山明设计的立体人物更自然逼真。动作流畅而稳重，虽然不是很华丽，但更有真实感。在故事模式中，被青蛙和鼹鼠投掷很有趣。此格斗游戏动作流畅，玩起来令人愉快。故事模式在前作受到好评，在本作中增加了难度。本游戏有上、中、下段攻击和防守键，由此而产生了很多技能。如投、反击技等。你不断去挑战，一定会感受到他的魅力。与前作相比，图解、动作、练习模式都有不同程度的提高，前作中背景单调的缺点也得到了改进。本作人物众多，故事模式也乐趣无穷。无可挑剔的TOBAL 2！



# 楚吉

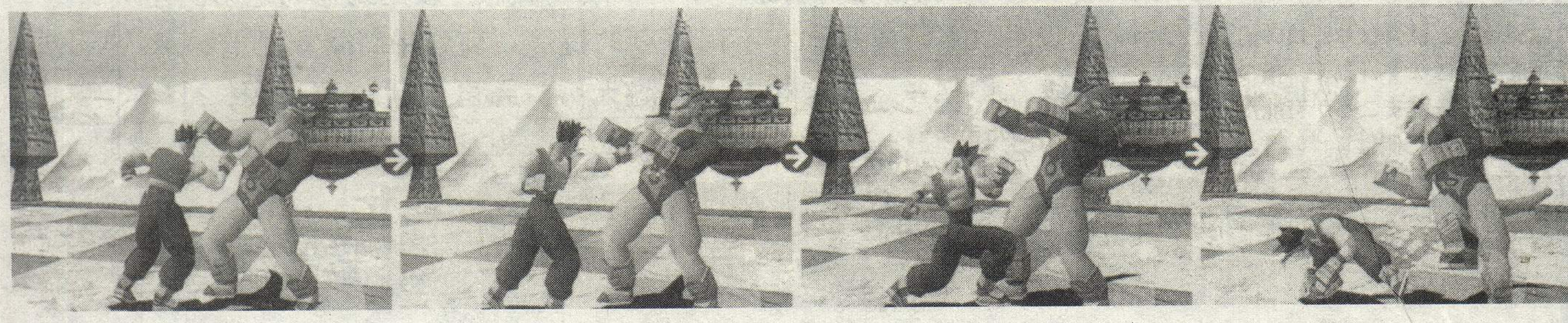


继承了前作的强技。同时还增加了从中距离迅速接近对手的突进技。还有很多容易操作的连续性。

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| 小突 | 上 |
| 弐風 | 上、上 |
| 弐風螺旋 | 上、上、上 |
| 弐風残鉄·改 | 上、上、中 |
| 健転掃腿 | 上、上、下 |
| 弐風旋 | 上、中 |
| 健掃腿 | 上、下 |
| 裏旋 | ⇦上 |
| 側這拳 | ⇧上or⇩上 |
| 鷹連脚 | 下蹲 上、中、中 |
| 強天蹴 | 強上 |
| 連天蹴 | 強上、上 |
| 旋風 | ⇦強上 |
| 旋風残鉄 | ⇦強上、中 |
| 旋風残鉄·改 | ⇦強上、中、J中 |
| 雲蹴 | 中(长时间) |
| 撃心肘 | 中 |
| 雲蹴掃脚 | 中、⇨下 |
| 虎開 | ⇨中 |
| 崩岩破 | ⇨⇨中 |
| 宙転脚 | ⇦中 |

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| 連刀掃腿 | 下、中、J下 |
| 連下掃腿 | 下、下 |
| 下掃背身 | ⇨下 |
| 破壊踏 | ⇦下 |
| 破壊乱舞 | ⇦下、中 |
| 強地蹴 | 強下 |
| 幻身残鉄 | 強下、強地蹴出现前中 |
| 疾掃虎跳 | 行走时 上 |
| 疾掃中腿 | 开始走 中 |
| 疾掃双腿 | 行走时 中 |
| 疾掃腿 | 行走时 下 |
| 裏身 | 按跳跃键后立即防守 |
| 大外刈り | ➡投 |
| 鳩尾 | ⇧中or⇩中 |
| 幻身靠 | ⇧⇧中or⇩⇩中 |
| 跳脚 | 站立时 中、中 |
| 裏宙双腿 | 背向敌时 中 |
| 裏宙転脚 | 背向敌站立时 中or⇦⇦中 |
| 崩山破 | ⇦強中 |
| 地蹴 | 下 |
| 連刀転脚 | 下、中、中 |







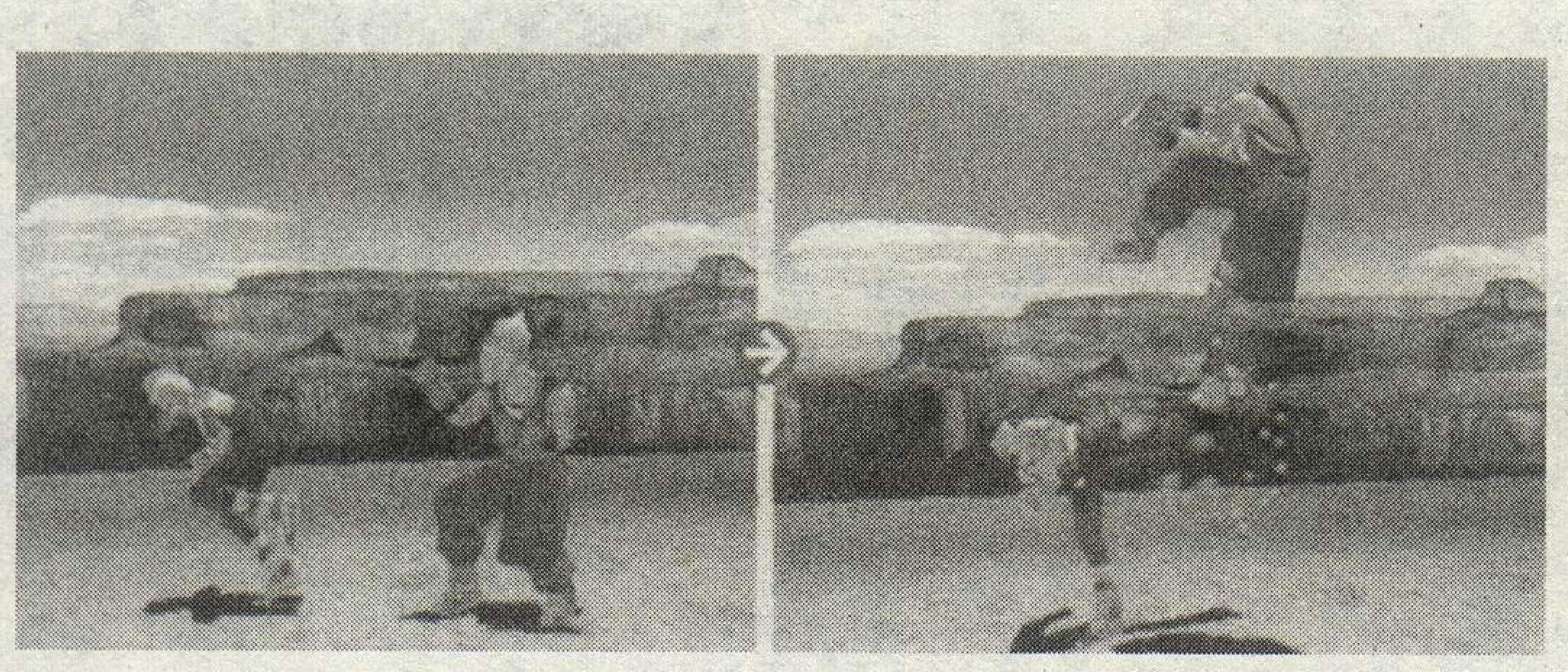
# 依波

使用丰富多彩的连续技，不给对手反击的机会。速度是她的信条。在TOBAL 2中，又有新的发展。用快速的行动把对手打倒，寻找空隙使用浮技给对手以沉重打击。

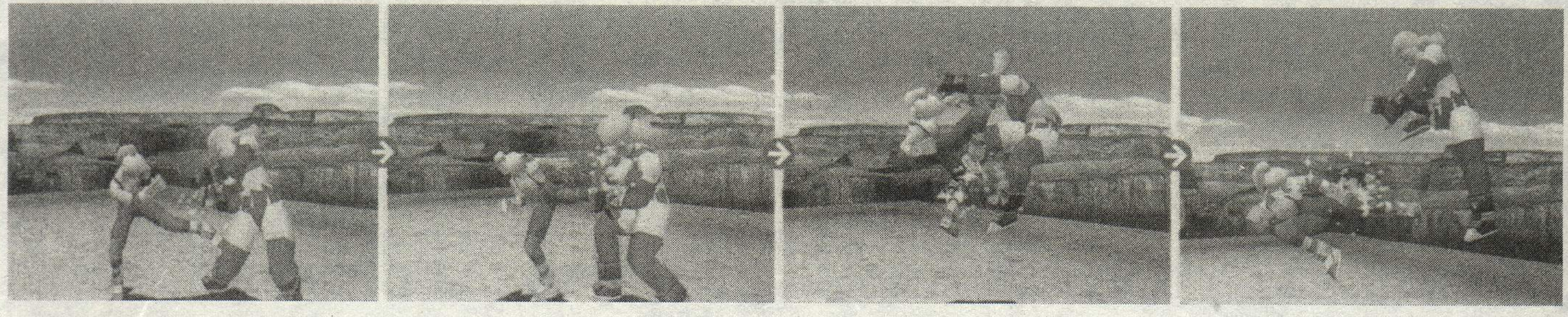


| 技　名 | 操 作 |
| --- | --- |
| ジャブ | 上 |
| ワンツー | 上、上 |
| ワンツーストレート | 上、上、上 |
| ワンツーハイキック | 上、上、強上 |
| ワンツーアッパー | 上、上、中 |
| ミラージュコンボ | 上、上、中、中 |
| ワンツーロー | 上、上、下 |
| ツーコンボ | 上、中 |
| ウィンディ | 上、中、中 |
| コンボトリプル | 上、中、下 |
| コンボトリプル2 | 上、中、J下 |
| ニーキック | ⇨上 |
| ニーアロー | ⇨上、J中 |
| エアリアル | ⇨⇨上 |
| オーロラステップ | ⇦上or行走上 |
| ホワイトキック | ⇦⇦上 |
| 強ハイキック | 強上 |
| ハイキックアッパー | 強上、中 |
| レインボーアタック | 強上、中、中 |
| ブラッディマリー | 強上、中、下 |
| ハイ&ミドルブレイク | 強上、⇦中 |
| ミドルキック | 中 |

| 技　名 | 操 作 |
| --- | --- |
| ローキック | 下 |
| 強ローキック | 強下 |
| ローエッジキック | 下、中 |
| ミスティックストライク | 下、中、上 |
| ミスティックライトニング | 下、中、中 |
| ミスティックソニック | 下、中、下 |
| サイクロンダンス | ⇨下、中 |
| スラントロー | ⇨⇨下 |
| オーロラダンス | ⇨⇨下、上 |
| ローフェイクキック | ⇨⇨下、G、中 |
| ターンハルバート | 背向敌时下 |
| 当て身 | ⇦G中(上段、中段) |
| クランクスピン | ⬅投 |
| 車投 | ⇦投 |
| ブレーンスピンキック | ⇨中、(⇦) |
| オーロラレイン | ⇨⇨中 |
| オーロラソルト | ⇦中 |
| リーサルエポン | ⇩⇩中or⇧⇧中 |
| レインボー | 站立时中 |
| リバースレイン | 背向敌时中 |
| ダッシュストレートキック | 行走时中 |



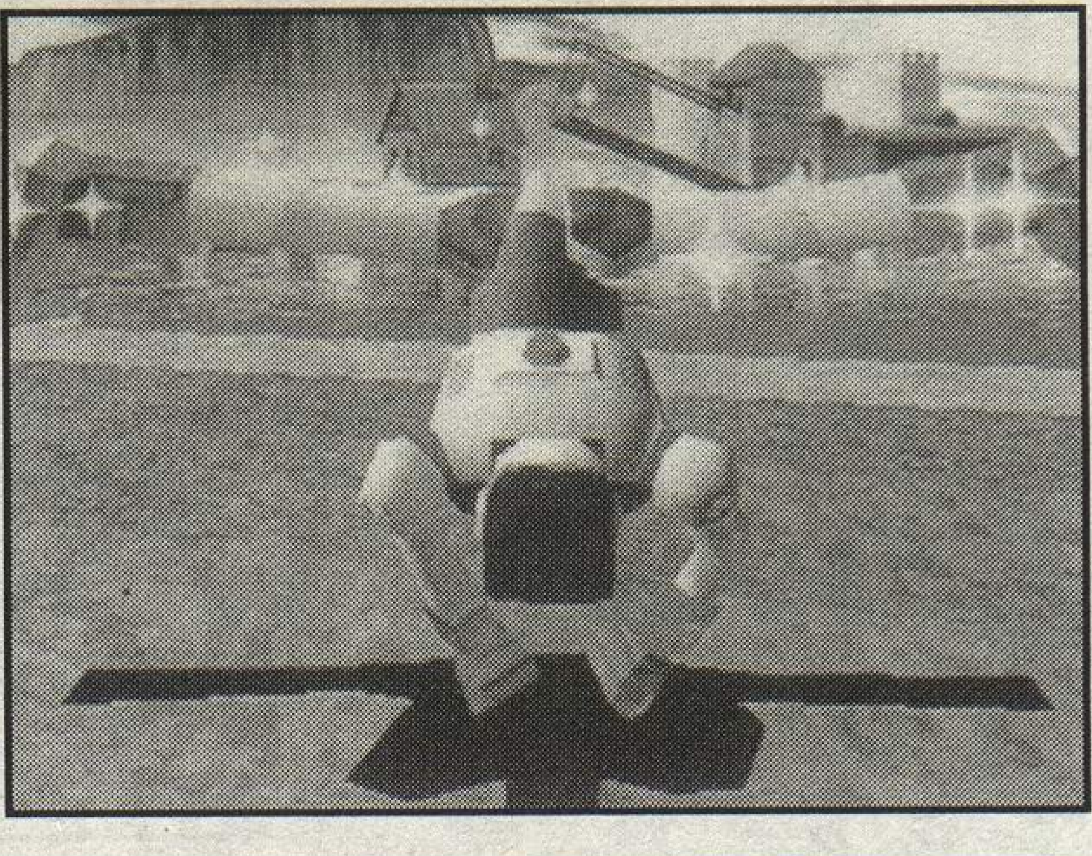






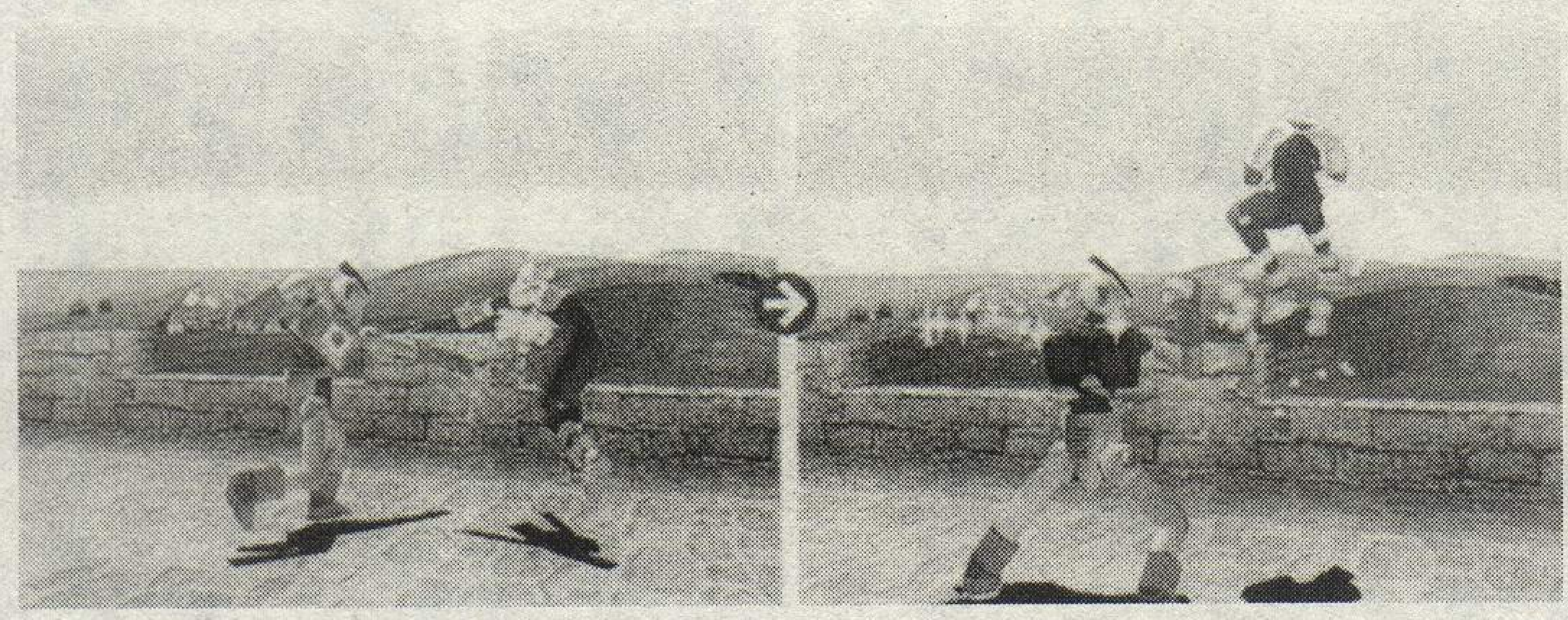
# 霍姆

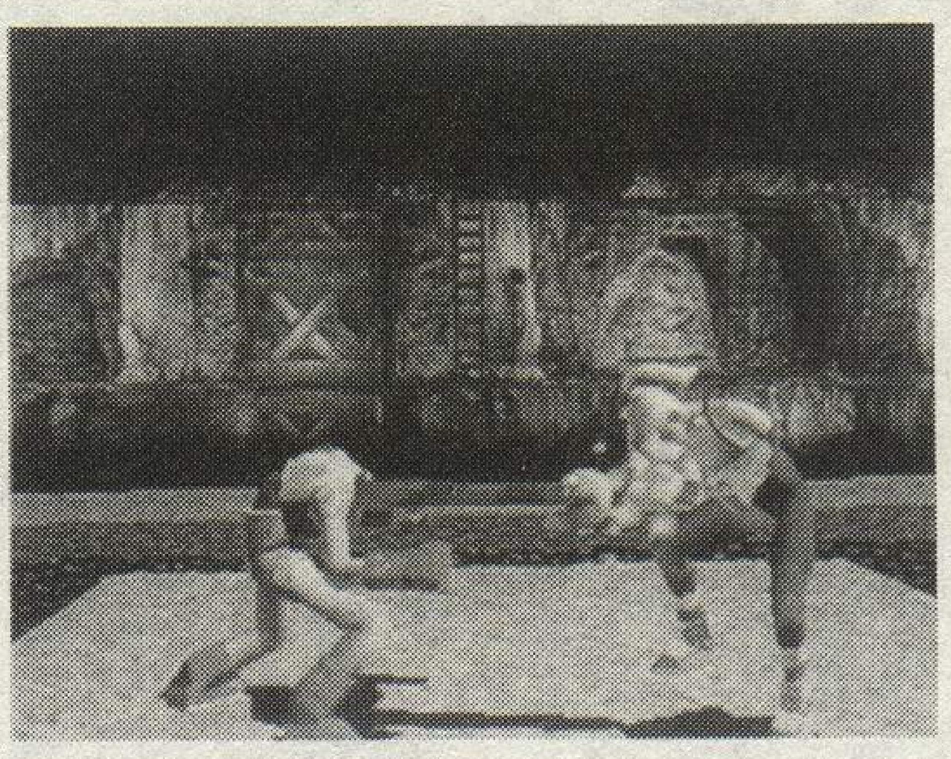
霍姆最近经常出现故障，但是这次他却经常能出奇不意地攻击对方。这次强调的是愉快的人物性，以独特的个性参加本次大会。

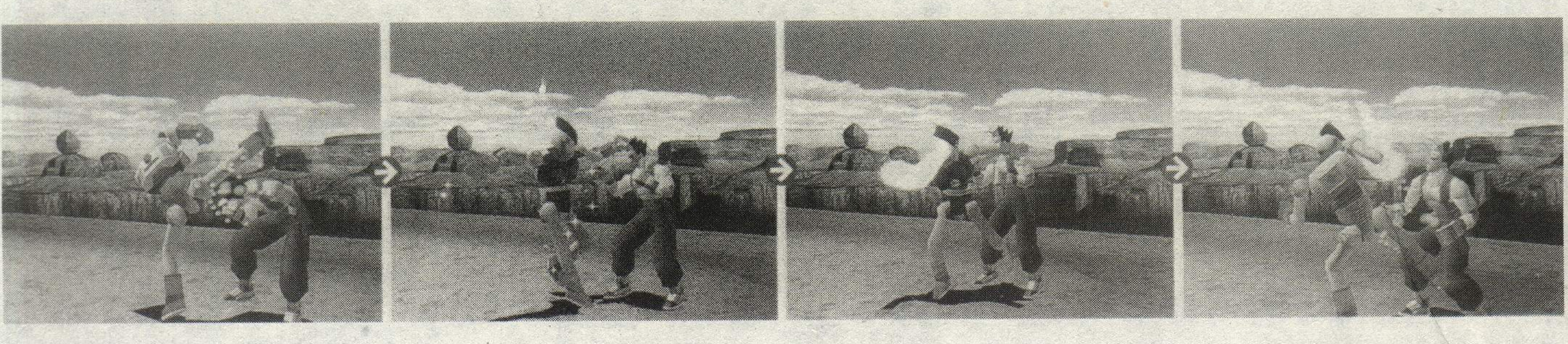


| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| ジャブ | 上 |
| ダブルジャブ | 上、上 |
| 無限キック | 上、上、上 |
| コンボダブル | 上、下 |
| コンボトリプル | 上、中、下 |
| ダブルアッパー | 上、中、中 |
| 仰天アッパー | 上、上、中、中 |
| ホムラリアット | ⇨⇨上 |
| フジヤマキック | ⇦上 |
| フジヤマサンライズ | ⇦上、中 |
| フジヤマサンセット | ⇦上、下 |
| ローリングキック | 強上 |
| スクリューパンチ | 強上、中 |
| 無限スクリューパンチ | 強上、中、中、中… |
| タキノボリ | ⇦中 |
| ノボリハネ | ⇦中、中 |
| ノボリオチ | ⇦中、下 |
| マメデッポウ | 站立时⇦中 |
| 浪速キック | ⇨中、中 |
| 有限浪速キック | ⇨中、中、上 |
| ホムトリプル | ⇨中、中、⇦中 |
| 遠矢蹴り | ⇨⇨中 |

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| ヘリトンボ | 鳴門时 中 |
| ローキック | 下 |
| ナンキンタマスダレ | 下、中 |
| ハイホー | ⇨下 |
| ハイホーヤッホー | ⇨下、中 |
| ハイホーハイホー | ⇨下、下 |
| ハイホーハイホーヤッホー | ⇨下、下、中 |
| 渦潮の舞·序 | ⇦⇦下 |
| 強ローキック | 強下 |
| 自爆 | 跳跃 G⇩ |
| ヤシチ | 中 |
| 天地無用 | 正面投or⇨投or⇦投 |
| スクリューボム | 正面⬅投 |
| おろし返し | 敌右侧 投 |
| 遠矢落とし | ⇨⇨中、中 |
| グルグルパンチ | ⇨⇨中、上 |
| グルグルなんちゃってキック | ⇨⇨中、上、下 |
| 鳴門 | ⇦⇦中 |
| おぼろまね | ⇧中or⇩中 |
| マジックハンド | ⇦強中 |
| 鳴門渦潮 | 鳴門时 下、下、下、下、中 |



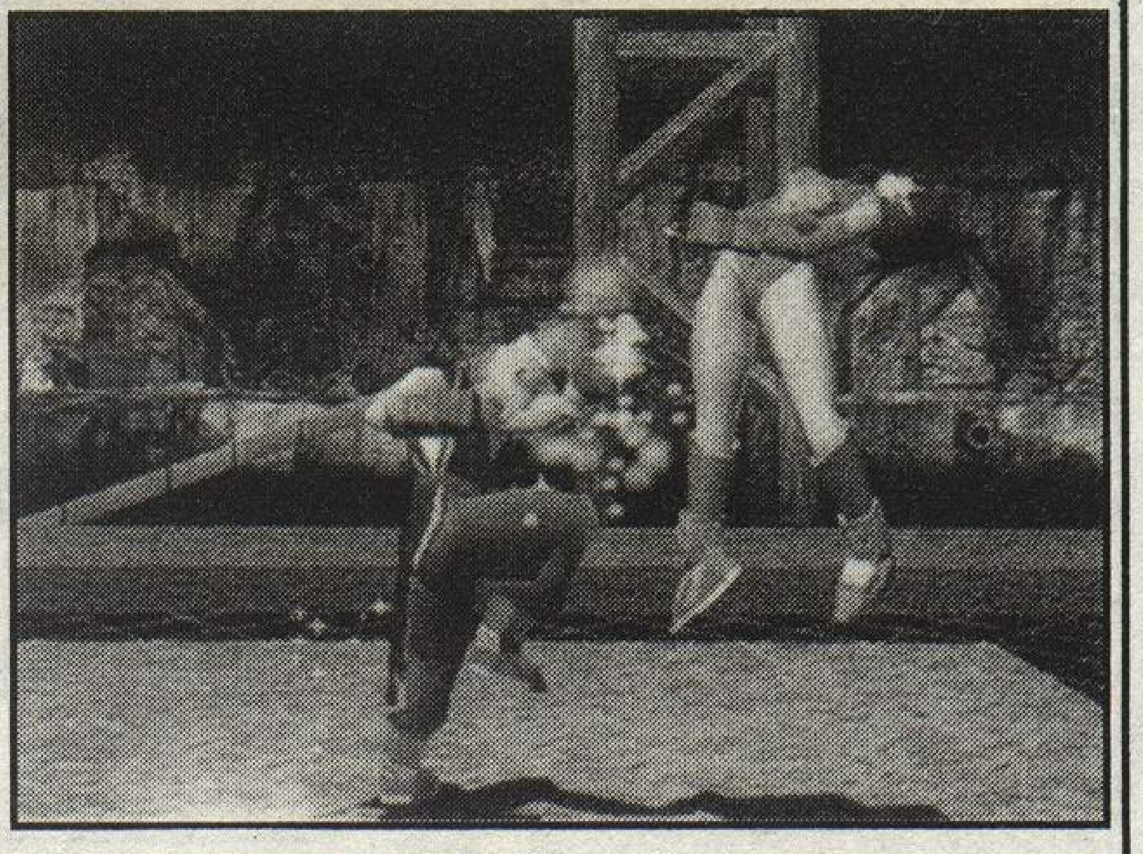






# 费

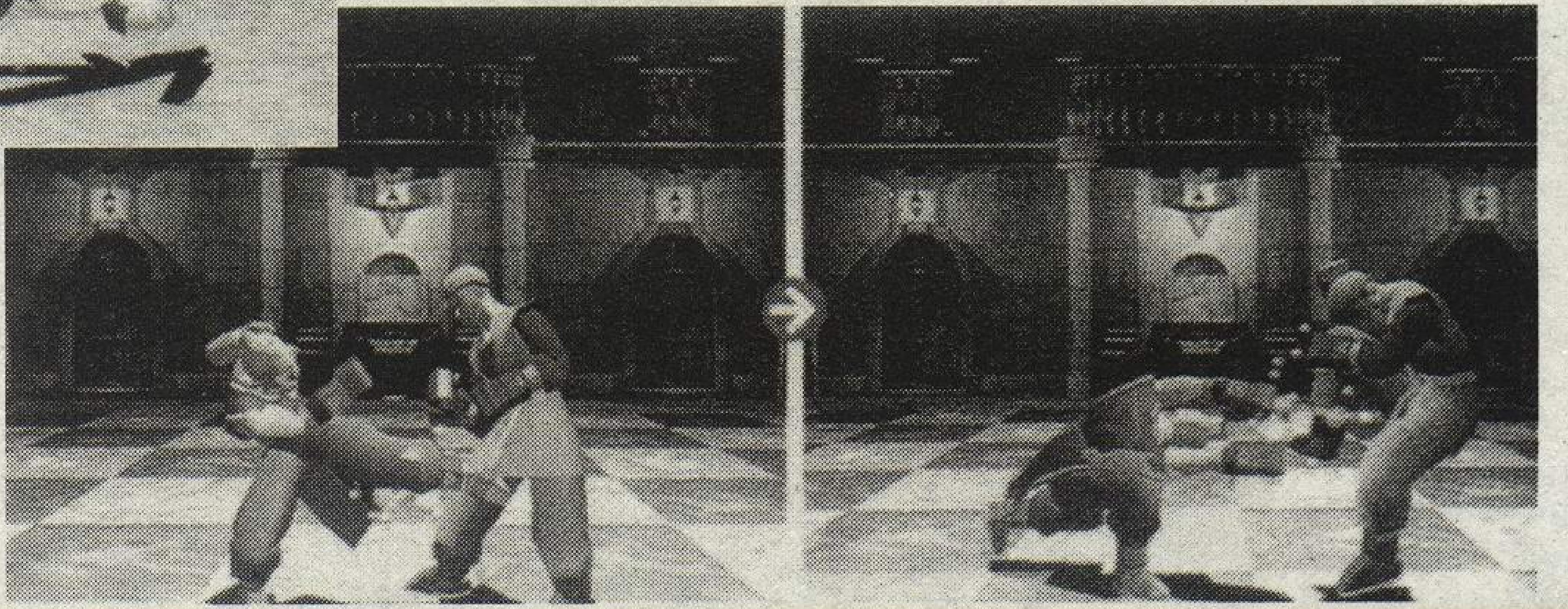
本作增加了强力连续技,空中乱舞和残雷空击猿舞。追加了一些快速的连续技。



| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| ジャブ | 上 |
| 竜巻包旋脚 | 上、上、上 |
| 竜巻飛空襲 | 上、上、⇨中 |
| 猿舞 | 上、上、⇦中 |
| コンボトリプル | 上、中、下 |
| 雲前掌 | ⇨上、中、中 |
| 包旋脚 | ⇨⇨上 |
| 諸猛乱馬 | ⇦上 |
| 乱馬昇天手 | ⇦上、J中 |
| 旋風脚 | 下蹲上 |
| 旋脚 | 強上 |
| 旋脚残雷手 | 強上、中 |
| 包旋 | 中 |
| 飛空襲 | ⇨中 |
| 飛燕 | ⇨⇨中、中 |
| 倒誅(とうちゅう) | ⇦⇦中 |
| 倒誅下掃 | ⇦⇦中、J下、J下 |
| 残雷手 | ⇦中or站立时⇦中 |
| 残雷空擊猿舞 | 残雷手最強击时中、上、上、上、J下 |

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| 跳蝗 | 下蹲 下、中(or⇨⇨下、中) |
| 強ローキック | 強下 |
| 包旋 | 行动 中 |
| 包遁旋 | 行动 下、J中 |
| 水車投げ | ➡or➡⇦投 |
| 地獄車 | ⬅投 |
| 四空投げ | 敌左側投 |
| 放転 | 敌背后投 |
| 残雷脚 | 残雷手之后下 |
| 斜上脚 | 站立时 中 |
| 霞 | 站立时 ⇨中 |
| 裏倒誅 | 背向时 中 |
| 朧打 | ⇧中or⇩中 |
| ローキック | 下 |
| 背砲 | ⇨下 |
| 仁背砲 | ⇨下、下 |
| 転身掃脚 | ⇦下、下 |
| 地脚双打砲 | 下、中 |









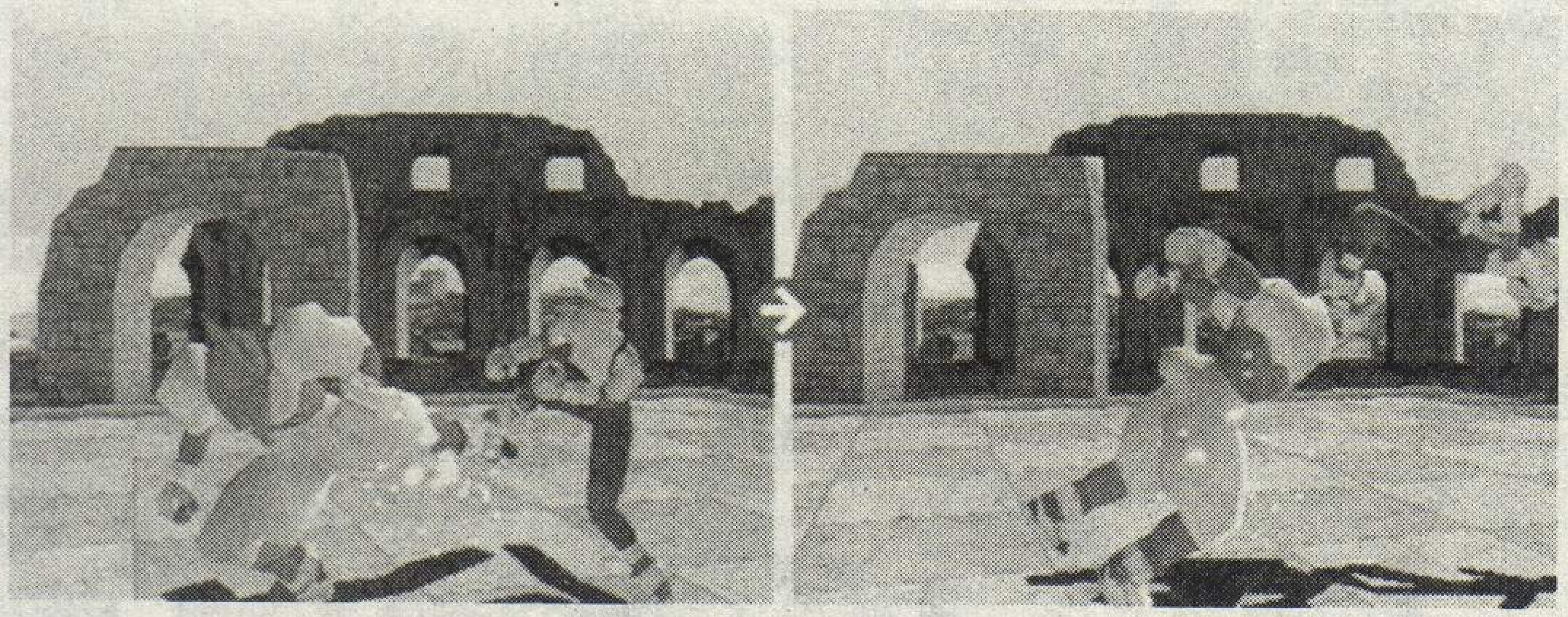
# 欧林姆斯

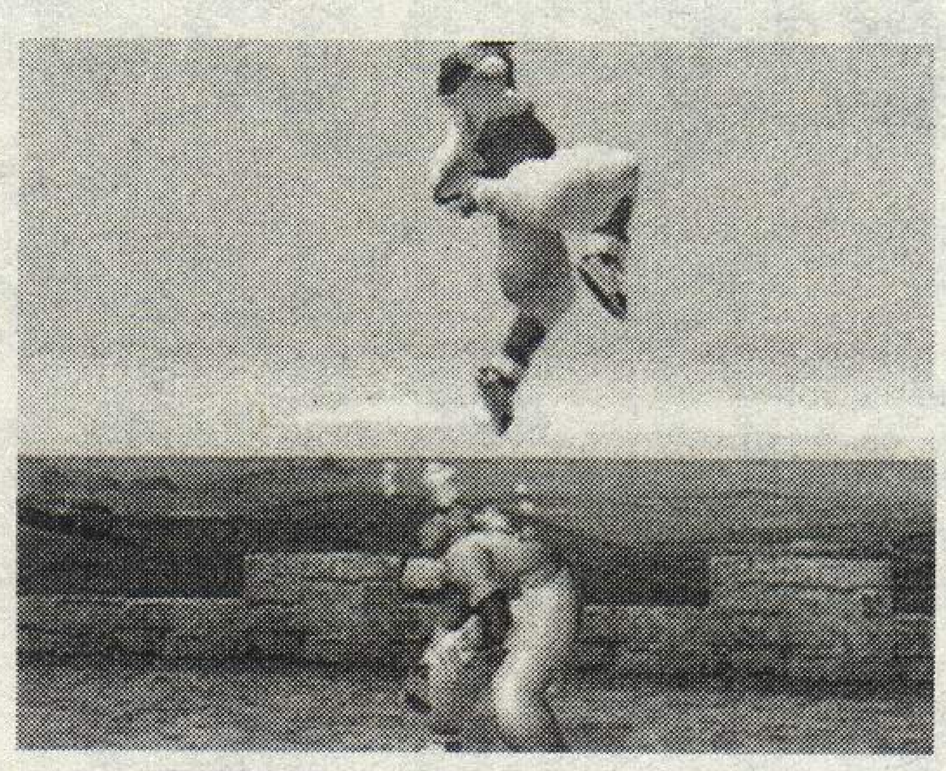


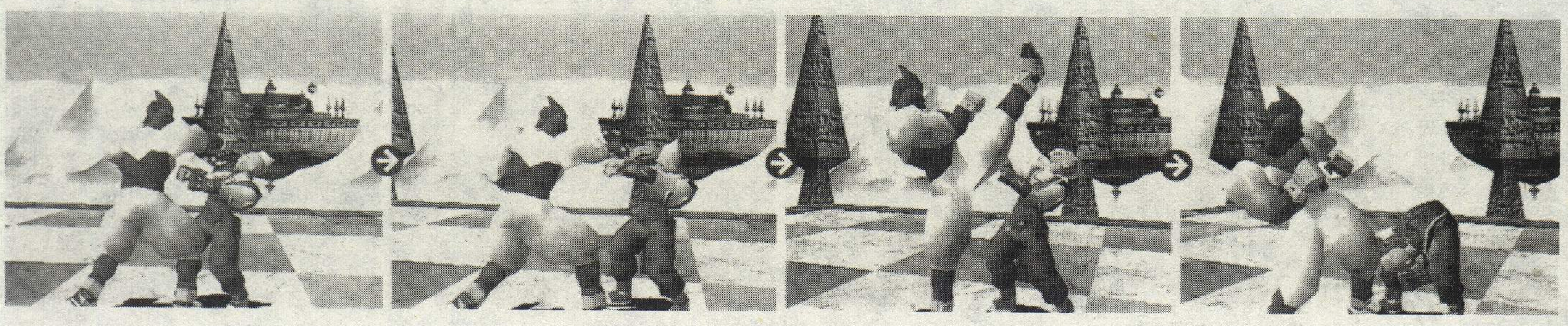
由于前作没有强力的下段连续技，所以只能使用单技攻击。本作追加了一些新技，还增加了许多变化。抓住对手后如果能正确使用攻防手段，一定能迅速结束战斗。

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| 右正拳 | 上 |
| 右連拳 | 上、上 |
| スクリューブロー | 上、上、上 |
| スクリューウィング | 上、上、上、中 |
| カネルサーンダー | 上、上、中 |
| カネルサーンダーヒール | 上、上、中、中 |
| ケンターパオ | ⇨⇨上 |
| スピンナックル | 強上 |
| チキンバックナックルコンボ | 強上、上、上 |
| ナックルファイアー | 強上、中、中 |
| コンボタンドリー | 強上、中、下 |
| グランドバックナックル | 強上、下 |
| マシンガンナックル | ⇦上、上、上、上、上 |
| マシンガンスマート | ⇦上、上、上、上、上、中 |
| マシンガンスクランブル | ⇦上、上、上、上、下 |
| チキンリバース | ⇦⇦上 |
| ミドルキック | 中 |
| キエンタックヒール | 中、中 |

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| ローキック | 下 |
| 強ローキック | 強下 |
| ストロングタックル | 強下、⇨中 |
| フィッシャーマンズバスター | 敌正面⬅投 |
| キエンタックブリーカー | 敌正面⇨投 |
| アトミックバスター | 敌背后投 |
| タイガーフラット | ⇨中 |
| タイガースラスト | ⇨中、中 |
| ドゥードゥータックル | ⇨⇨中 |
| サニーサイドステップ | ドゥードゥータックル后方向键⇧⇩移动、⇨突進 |
| ガゼルアッパー | ⇦中、中 |
| ガゼルアックス | ⇦中、中、中、中 |
| フライハイ | ⇦⇦中 |
| フライドブロー | 站立时⇨中 |
| デンプシーステップ | ⇧⇧中or⇩⇩中 |
| チキンフットボマー | 站立时⇨常时间按中 |
| ターンオーバー | 背向敌时中 |









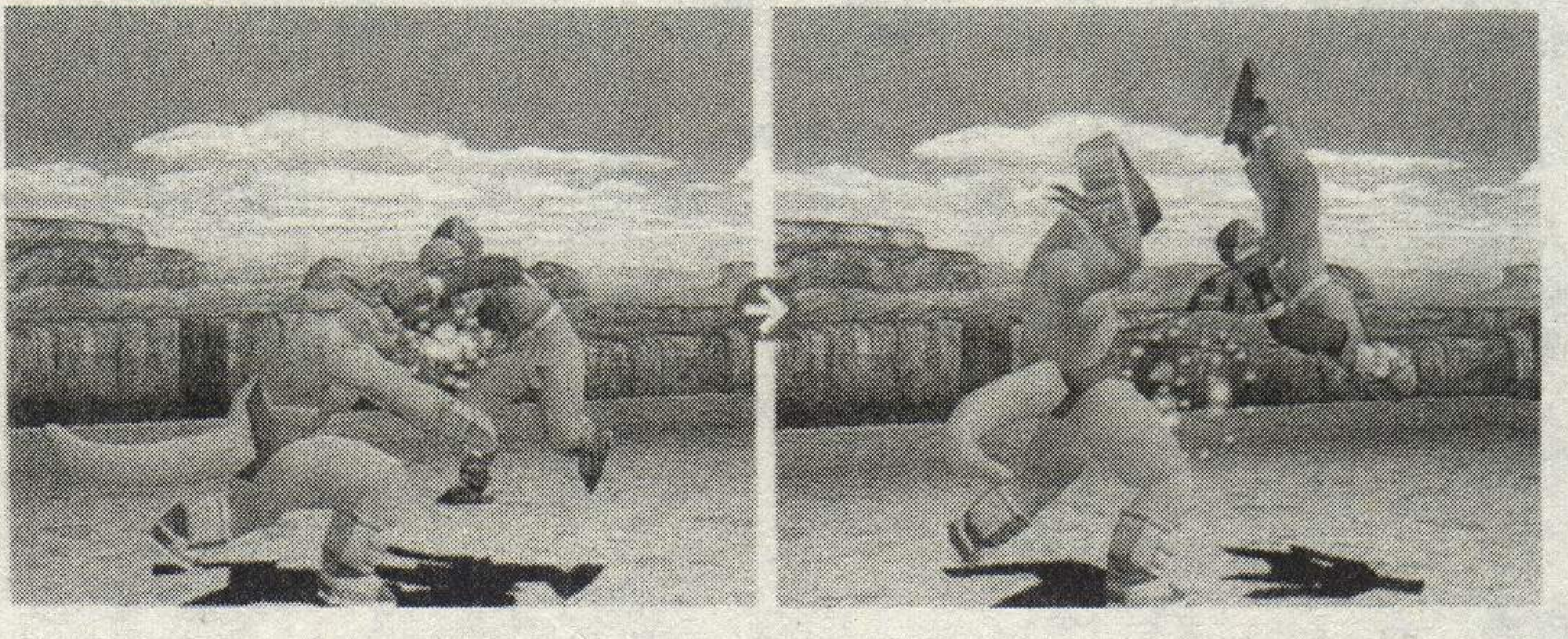
# 埃尔

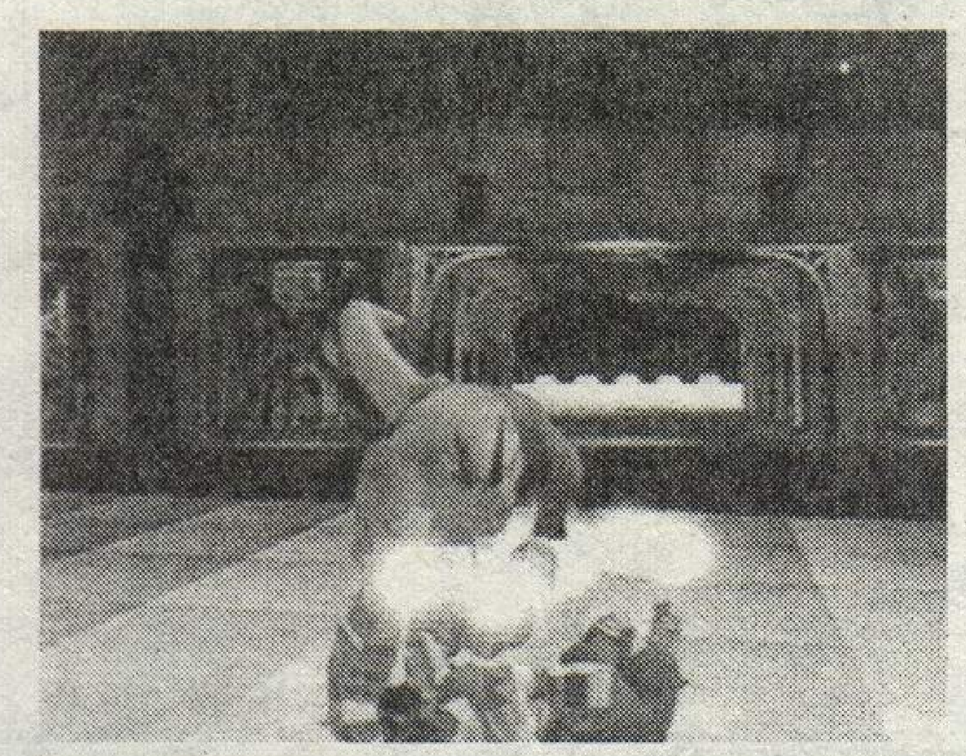
正如你所看到的，埃尔的战斗力极强。虽然有单击破坏力，但与其他人物相比，难点是动作迟缓。他不顾眼前的风险，一心想靠武力制服对方。

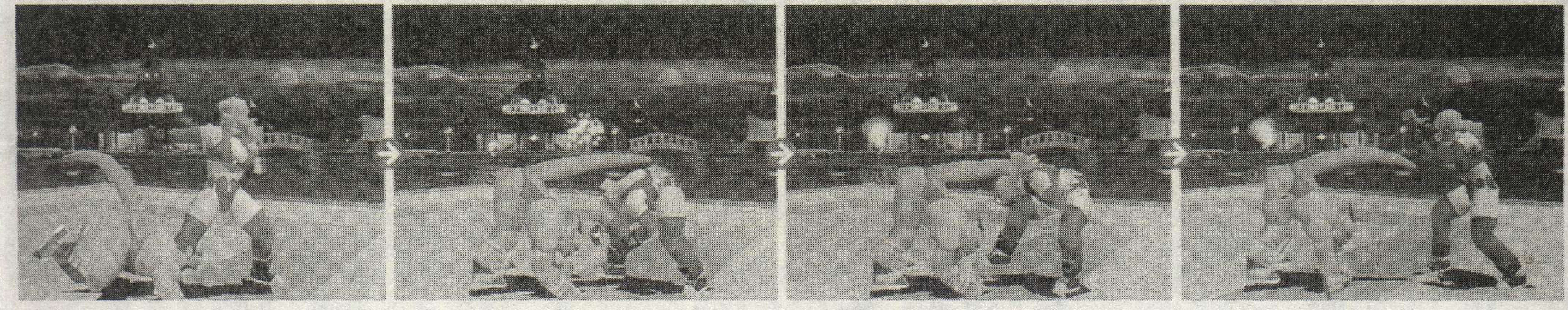


| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| ショートフック | 上 |
| ダブルフック | 上、上 |
| ワイルドラッシュ | 上、上、上 |
| コンボロックバスター | 上、中 |
| フックフェイクロック | 上、中、上 |
| フックタイニーキック | 上、中、下 |
| マッドキック | 上、下、上 |
| モアマッドキック | 上、下、下、上 |
| ヘイトローラッシュ | 上、下、下、下、上 |
| アクセルテイル※1 | ⇦上 |
| ハイクラッシュ | ⇨上 |
| バッドヘイト | ⇨⇨上、下 |
| バッドヘッドバット | ⇨⇨上、J上、J上 |
| バッドバットヘイト | ⇨⇨上、J上、下 |
| パワーフック | 強上 |
| パワーショベル | 強上、上、中 |
| スプラッシュハンマー | 強上、中、中 |
| ボールドレッグワイプ | 強上、下 |
| テイルウィップ | 中 |
| ロックバスター | ⇦中 |
| スイングアッパー | ⇦⇦中 |

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| シットハンマー | 站立时⇨中 |
| ローキック | 下 |
| レッドショベル | ⇨下、上、中 |
| ダークハンマー | ⇨下、中、中 |
| トールハンマー | ⇨下、下 |
| テイルスラント | 強下 |
| テイルスラッシュ | 強下、中、中、中 |
| スコーピオンテイル | ⇦下、中、中、中 |
| スコーピオンファング | ⇦下、下 |
| ペンデュラム | 敌正面➡⇦投 |
| フェースクラッシャー | 敌右侧投 |
| ボディリフト | 敌背后投 |
| フェイクロックバスター | ⇦中、上 |
| タイニーキック | ⇦中、下 |
| クラッシュキック | ⇨中 |
| ニートラック | ⇨⇨中 |
| バスターナックル | ⇨強中 |
| バスターアッパー | ⇨強中、中 |
| ホップクレーン | ⇦強中 |
| ロッククラッシャー | 站立时 中、中、…… |

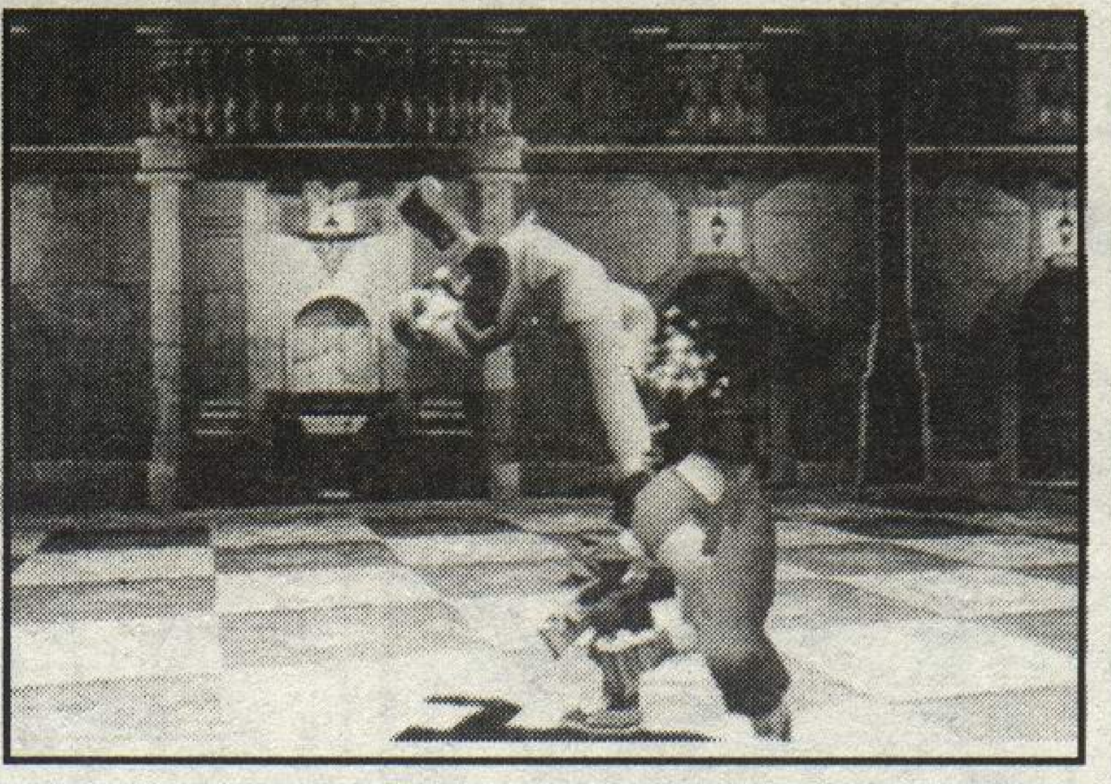








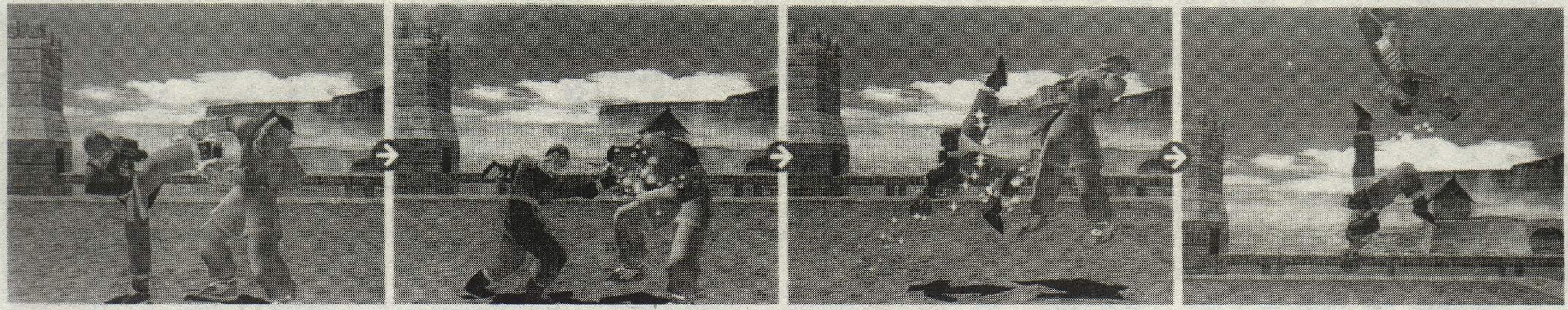
# 格伦



格伦是上次大会的优胜者。华丽的连续技在本作中再次得到发展,强力而且丰富多彩。如果能和伪装技一起使用。战斗起来一定非常痛快。

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ジャブ | 上 |
| ワンツーハイキック | 上、上、上 |
| ワンツーボヂーブロウ | 上、上、中 |
| ワンツーローキック | 上、上、下 |
| ボヂーカッター | 上、上、上、中 |
| カッターローキック | 上、上、上、下 |
| ボヂーブローアッパー | 上、中、J中 |
| カスケード | 上、中、下 |
| ビッグベーン | ⇨上 |
| 強ハイキック | 強上 |
| ダブルハイキック | 強上、上 |
| トリプルハイキック | 強上、上、上 |
| コンボボヂーブロー | 強上、上、J中、J中 |
| カスケード'(ダッシュ) | 強上、上、J中、下 |
| リバースダブルキック | 強上被敌防守时上 |
| リバースノーザンキック | 強上被敌防守时下 |
| ハイボヂー | 強上、中 |
| ボヂーサマー | 強上、中、J⇦中 |
| ボヂーノーブル | 強上、中、J⇦中、中 |
| クーパーキック | 下蹲时上 |
| アッパーカット | 中 |
| ライトブラスター | ⇨中 |
| ナショナルスラスト | ⇨⇨中 |
| ボヂーブロー | ⇦中 |
| ディレイドA | ⇦中、⇨ |
| ディレイドB | ⇦中、⇩、中 |
| ダブルボヂーブロー | ⇦中、中 |

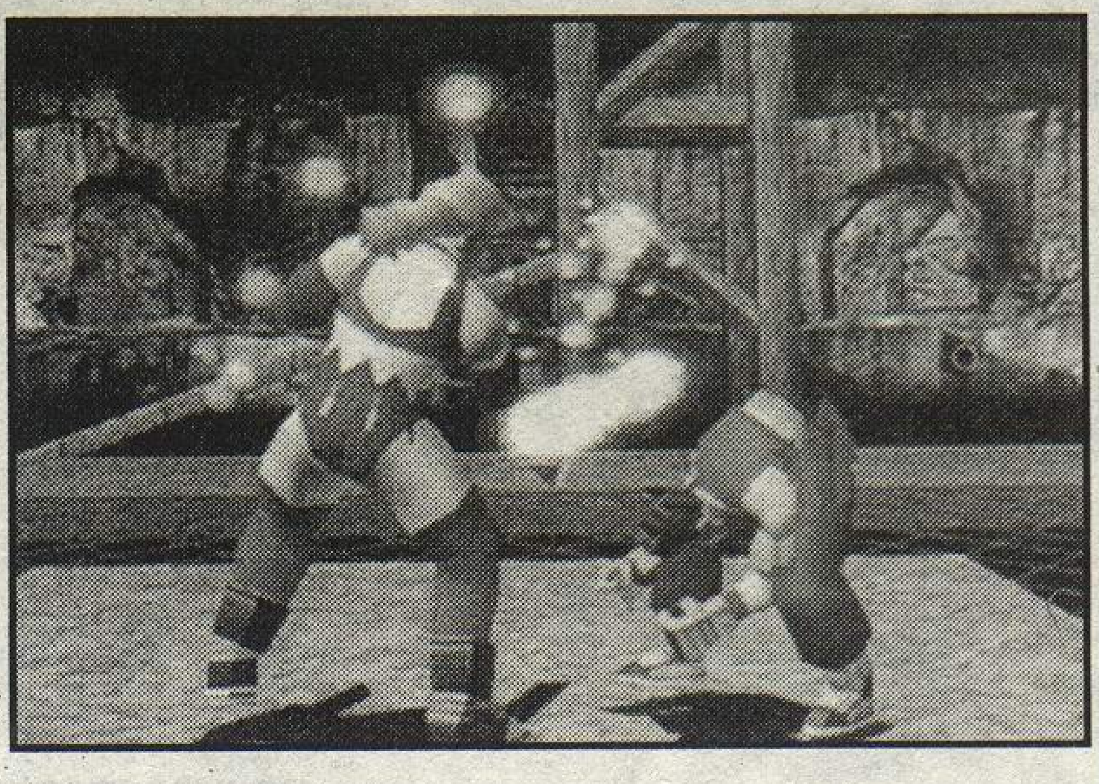
| 技名 | 操作 |
|---|---|
| カジュアルキック | ⇨下 |
| しゃがみカジュアルキック | 下蹲时下 |
| ノーザン・ソウル | ⇨⇨下 |
| ノーザン・ブロッケン | ⇨⇨下、中 |
| ノーザングレイ | ⇦下 |
| リッパーキック | ⇦下、下击中前 中 |
| リッパーダブルボヂー | ⇦下、下击中前 中、J中、中 |
| リッパーボヂーキック | ⇦下、下击中前 中、J中、J下 |
| ジャックザリッパー | ⇦下、下 击中前 中、J中、J下、J中 |
| ジャックアッパー | ⇦下、⇨、中 |
| ダージリンキック | 跳跃着地瞬间上or中、下 |
| 強ローキック | 強下 |
| ブロッケンサマー | 強下、中 |
| ブルックボンド | 強下、J中 |
| フロントスープレックス | 敌正面投 |
| デア | ⇦⇦中 |
| ロイヤルロールス | ⇦⇦中、中 |
| ロイスリバース | ⇦⇦中、⇦ |
| アッパーブロー | 站立时 中 |
| ロイヤルブロー | 站立时 ⇨中 |
| ロイヤルサマー | 站立时 ⇦中 |
| ノーブルサマー | 站立时 ⇦中、中 |
| グーステップ | ⇧⇧中or⇩⇩中(轻按) |
| アフタフーングロウ | グーステップ最激烈时上 |
| アフタヌーンロイヤル | グーステップ最激烈时松开中 |
| ローキック | 下 |





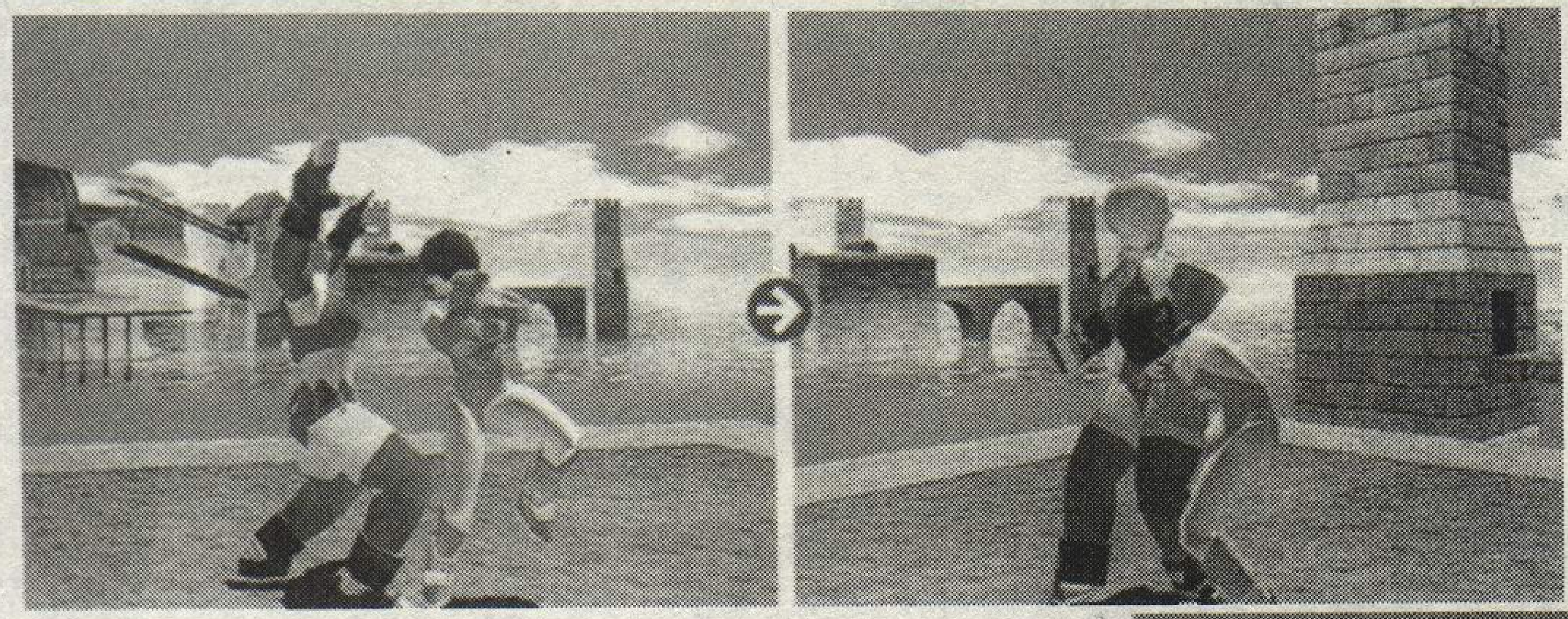
# 玛丽

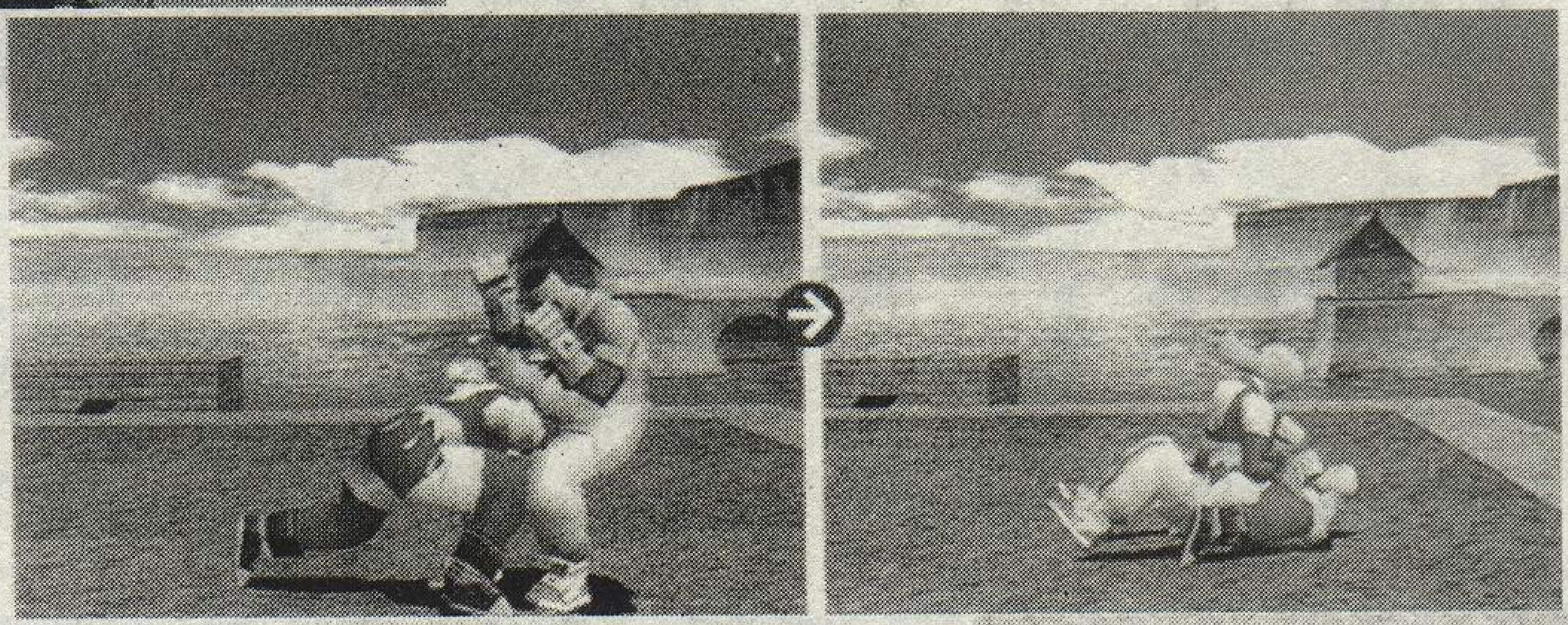
此作追加了关节技、投技、下投技。破坏力攻击没有改变，你还会发现她有不可防守的技能，还有迷惑对手的攻击技。有的战斗方式也与过去不同。

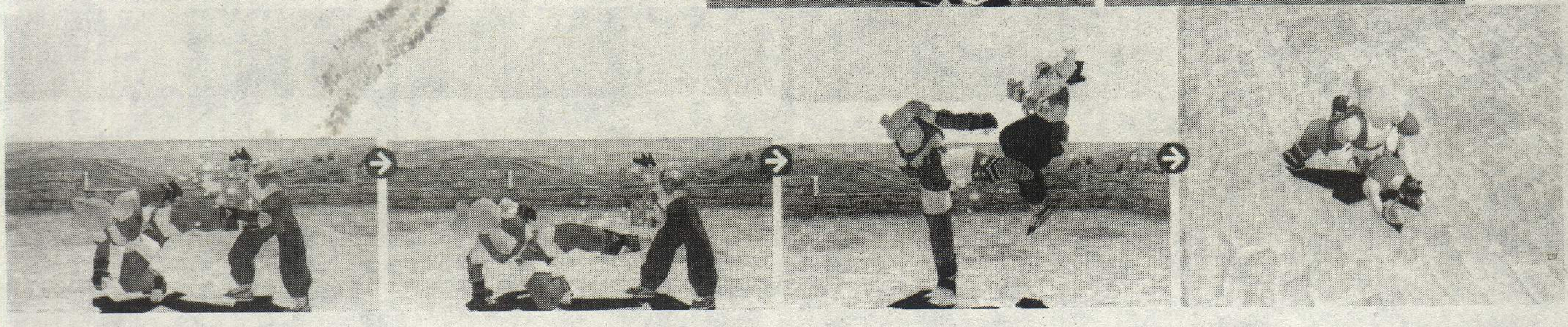


| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| チョップ | 上 |
| ダブルチョップ | 上、上 |
| トリプルチョップ | 上、上、上 |
| ダブルチョップムーン | 上、上、J中 |
| ダブルチョップローキック | 上、中、下 |
| ドロップキック | ⇨⇨上 |
| ロシアンラリアット | ⇦上 |
| ソバット | 強上 |
| ケンカキック | 中 |
| ミドルドロップ | 中、上 |
| ケンカキックスラント | 中、下 |
| エルボークラッシュ | ⇨中、中 |
| フライングケンカキック | ⇨⇨中 |
| パワースタンス | ⇦強中 |
| ヘルズアックス | ⇦中 |
| ナックルボム | ⇦⇦中 |
| ナックルボムクラッシュ | ⇦⇦中、中 |

| 技 名 | 操 作 |
|---|---|
| ダウン投げ | ⇨⇨強中 |
| ジャイアントスイング | ➡⇦投 |
| DDT | ⇦投げ |
| ブルドッキングヘッドロック | 敌左側投 |
| コブラツイスト | 敌右側投 |
| ブラッシングラリアート | ⇩⇩中or⇧⇧中 |
| ヘルズムーン | 站立时 中、中、中、…… |
| ヘルズソバット | 站立时 中、上 |
| ヘビータックル | ⇨強中 |
| フライングアタック | 前进时 中 |
| ローキック | 下 |
| アリソバット | ⇨下、中、上 |
| アリスマッシュ | ⇨下、中、中 |
| アリキックアタック | ⇨下、下 |
| アリキック | ⇨下、下、下 |
| 強ローキック | 強下 |
| スライサートルネード | 強下、中 |









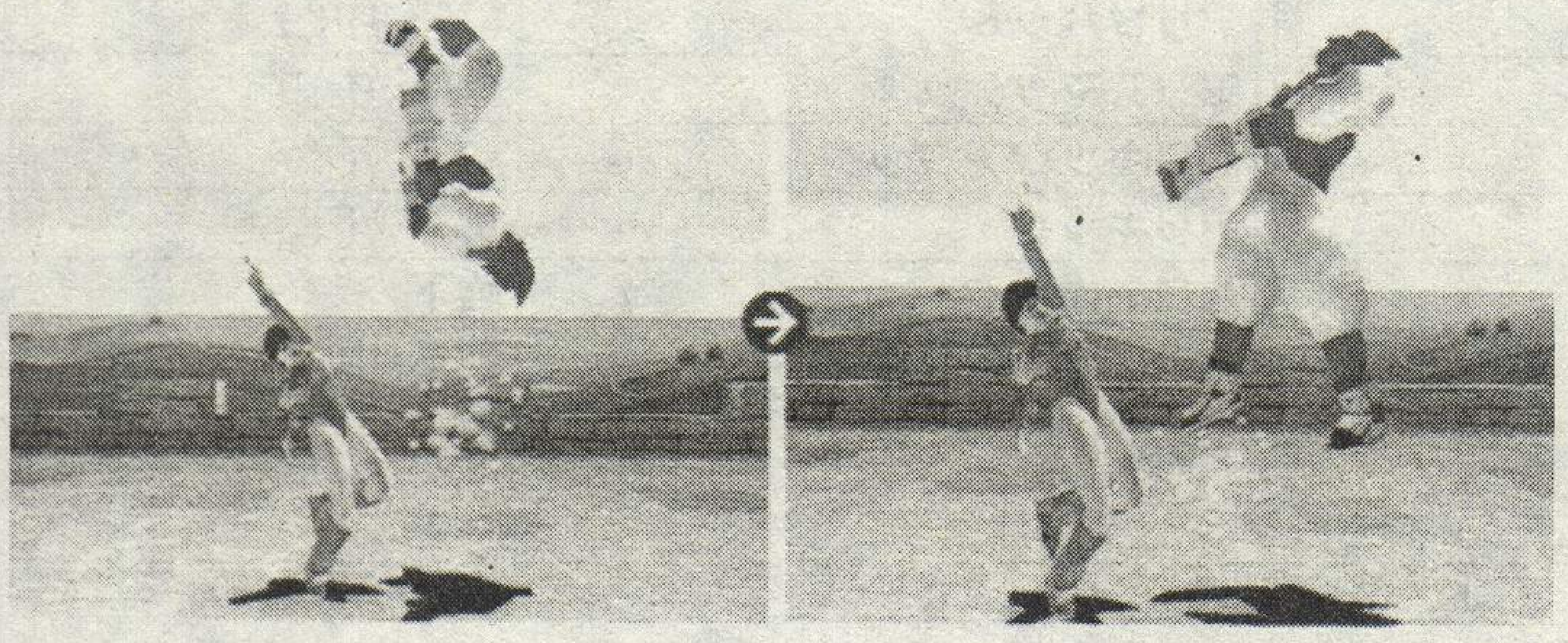
# 查珂

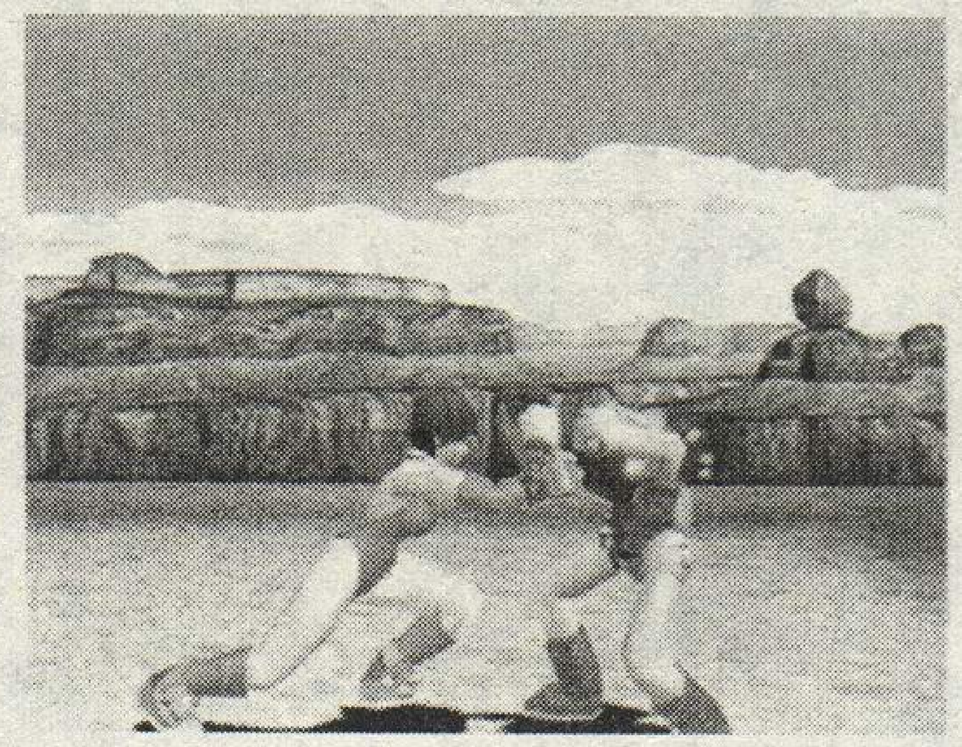
能熟练使用八极拳。她使用的打击技能把对手打飞，打破对手的防守。认真想一想技能的构成，能增加战斗的乐趣。

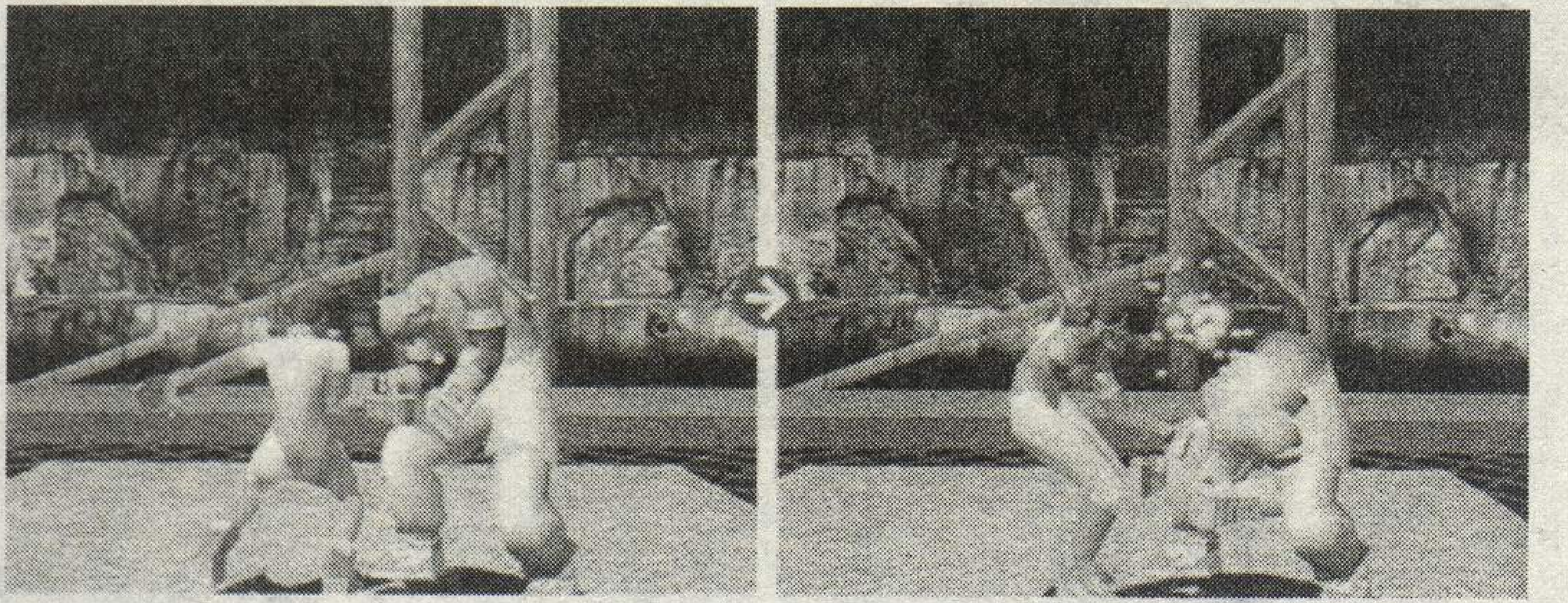


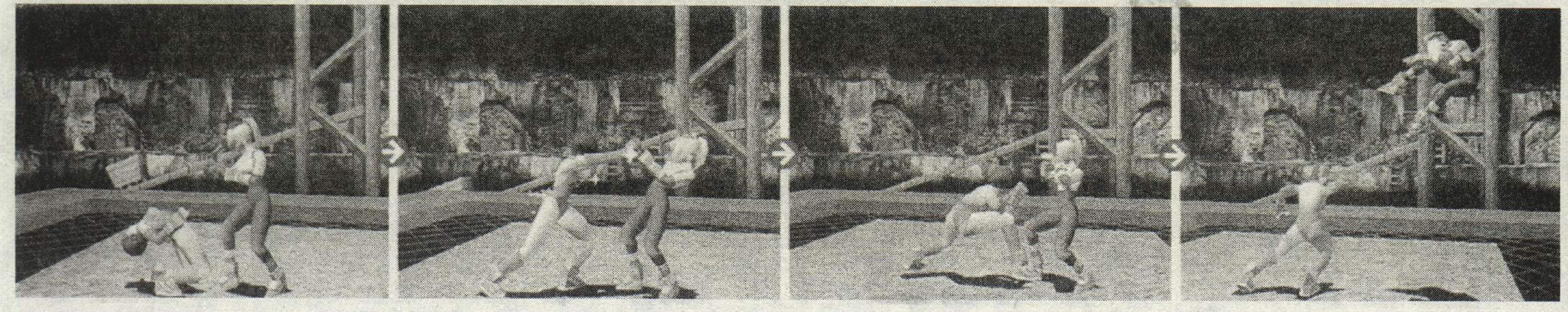
| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 連捶掃双脚 | 上、上、下 |
| 沖天脚 | 站立时 中 |
| 猛虎硬爬山 | 中、G、上、中 |
| 伏勢進歩 | 中、G、上、方向键 |
| 鷂子穿林 | 中、G 上、方向键、中 |
| 裡門頂肘 | 中、G、中 |
| 裡門腓蹴 | 中、G、下 |
| 渦螺旋掌 | 中⇨ |
| 螺旋掌 | ⇨中 |
| 双統掌 | ⇨⇨中 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| 単陽打 | ⇦中、中 |
| 旋躔刃 | ⇦中＋下 |
| 落躔双脚 | ⇦⇦中 |
| 双落旋躔刃 | ⇦⇦中、J中 |
| 反撥虎 | 方向键＋下、G |
| 双撞掌 | 方向键＋下、G、J上 |
| 猛虎爬山 | 方向键＋下、G、J中 |
| 連斧旋脚 | ⇨下、J中 |
| 環斧連旋脚 | ⇨下、J中、J中 |
| 腕ひしぎ逆十字 | 敌右・左・背後投 |











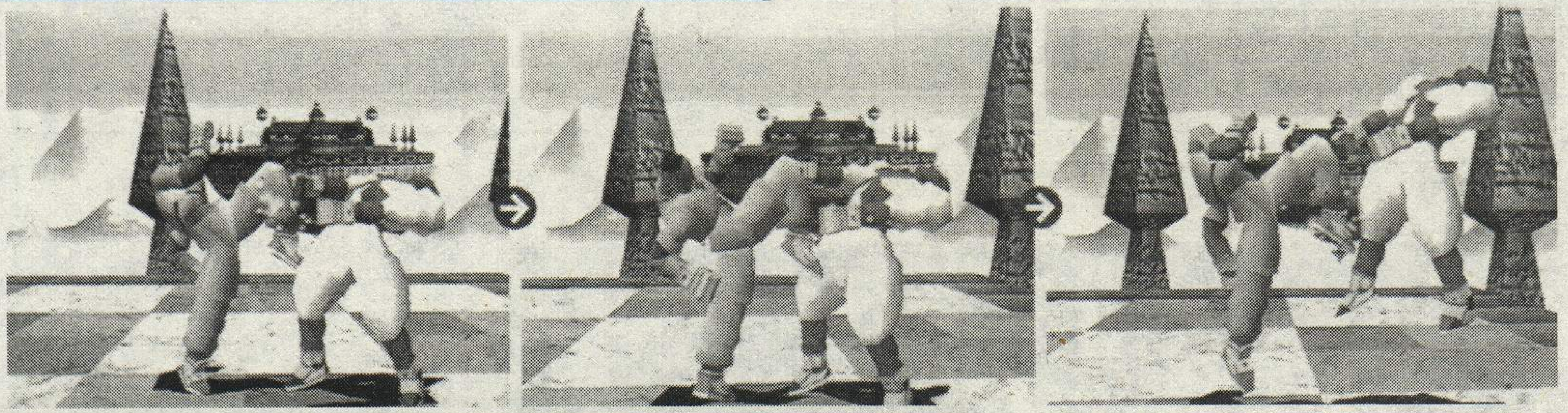
# V博士

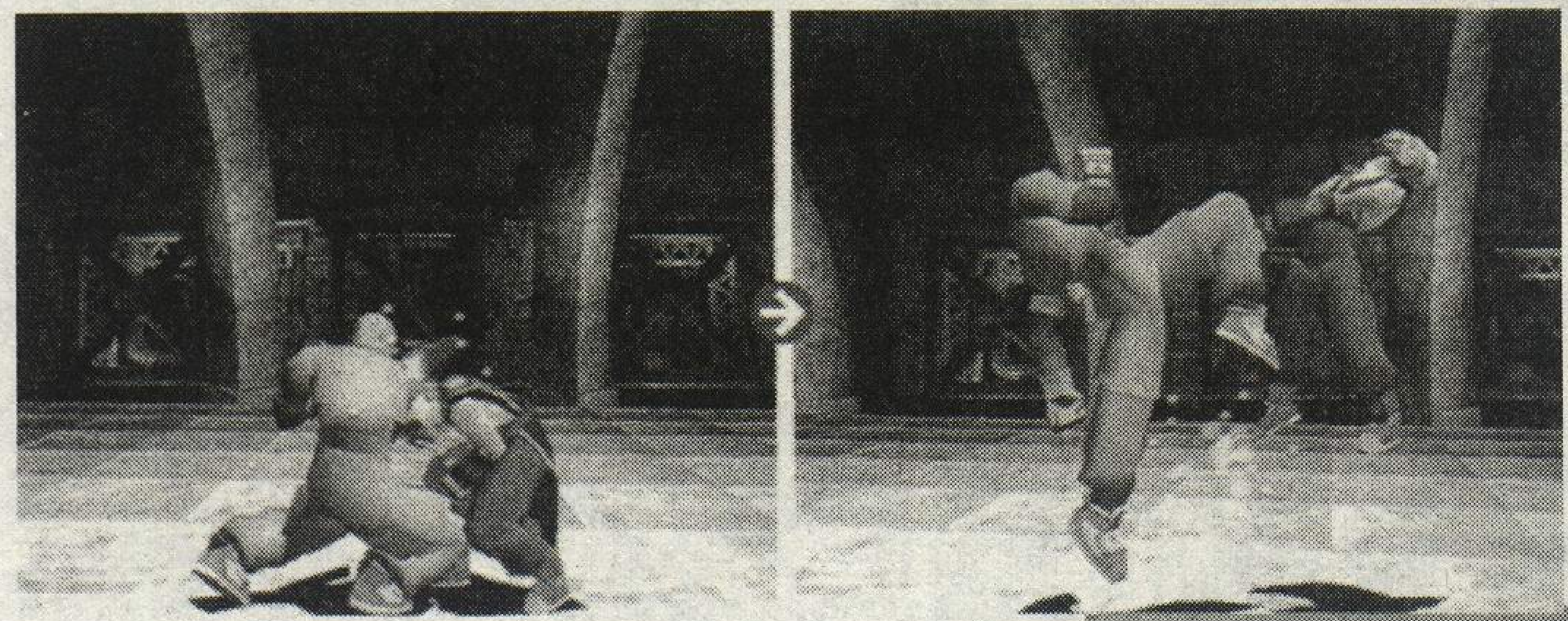
多使用肘、膝进行攻击，之后可使用的连续技很多，有下段、中段攻击技。战斗时姿势独特，此人物很狡猾。

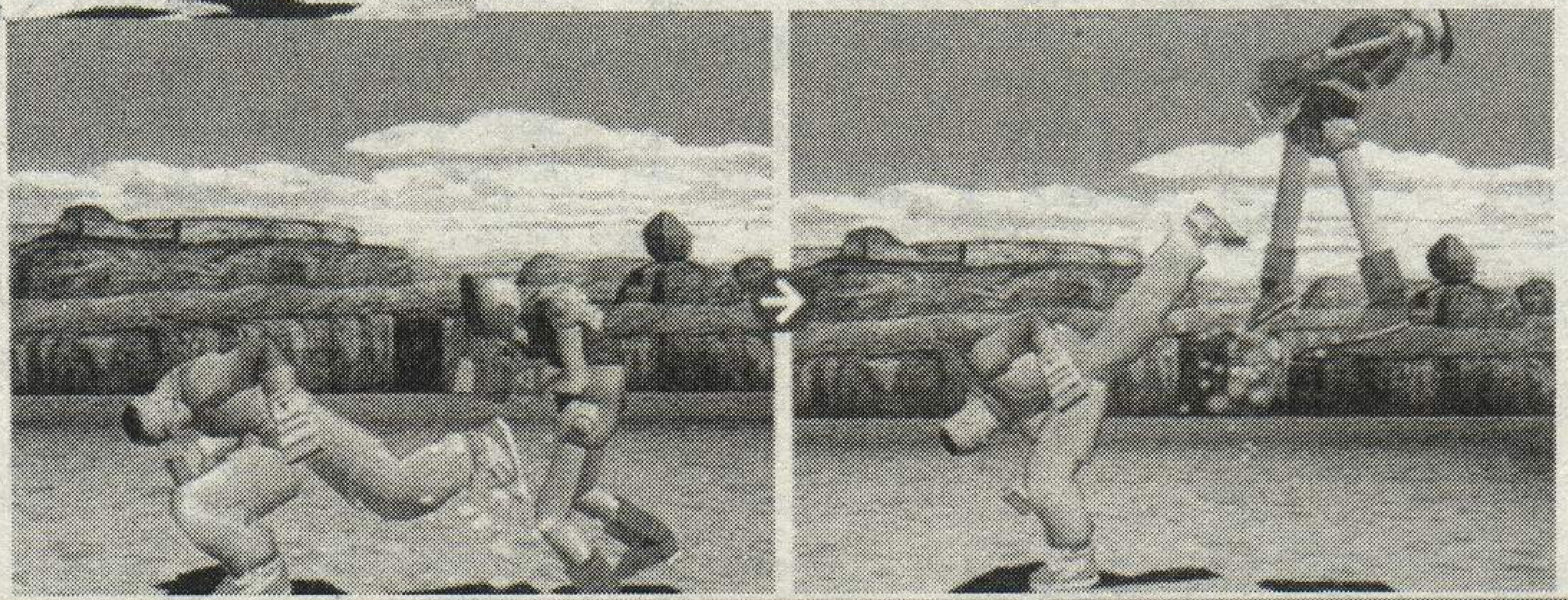


| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ワンツーローキック | 上、上、下 |
| ダブルソークミドルキック | ⇨上、上、中 |
| ダブルソークローキック | ⇨上、上、下 |
| パワーストレート | ⇦強上 |
| エルボーニーコンボ | ⇨中、中 |
| トリプルティーカウ | ⇦強中、中、中 |
| ダブルニーローキック | ⇦強中、中、J下 |
| ライズアップコンボ | ⇨下、中、上 |

| 技名 | 操作 |
|---|---|
| ロースピンハイティープ | ⇦下、中 |
| N(ナジーム)スタンス | G、G押しっぱなし |
| フェイクストレート | Nスタンス中、⇦移動中按上 |
| フェイクフック | Nスタンス中、⇨移動中按上 |
| トリプル・ジェット・アッパー | Nスタンス中に中、中、中 |
| スラントフック | Nスタンス中に⇨下 |
| フェイクジェットアッパー | Nスタンス中、移動中按中 |
| デスブレス | 投 |





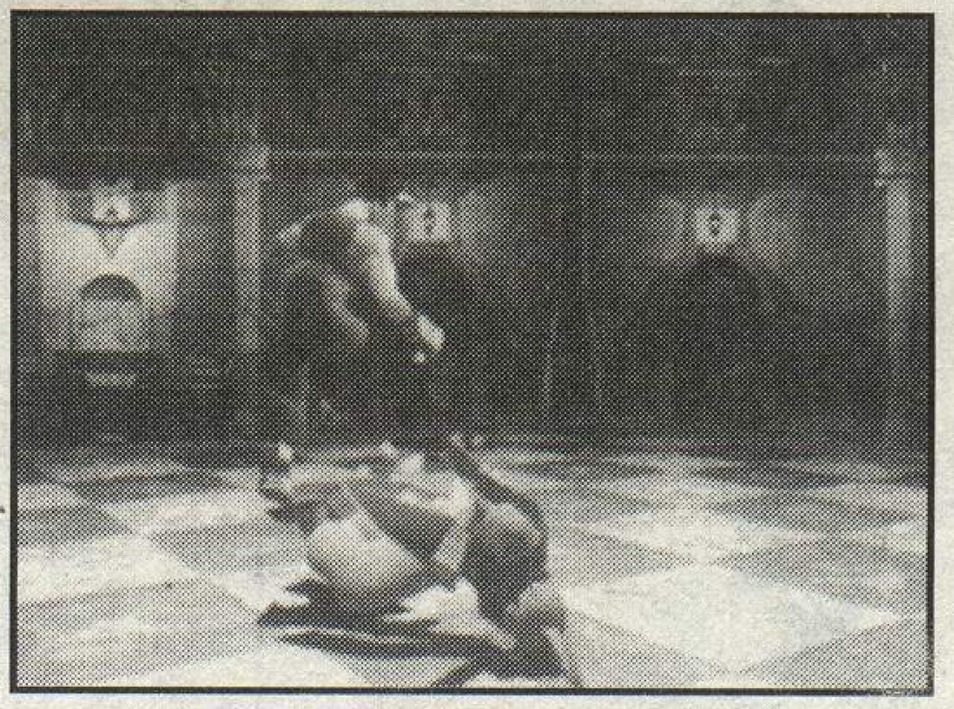






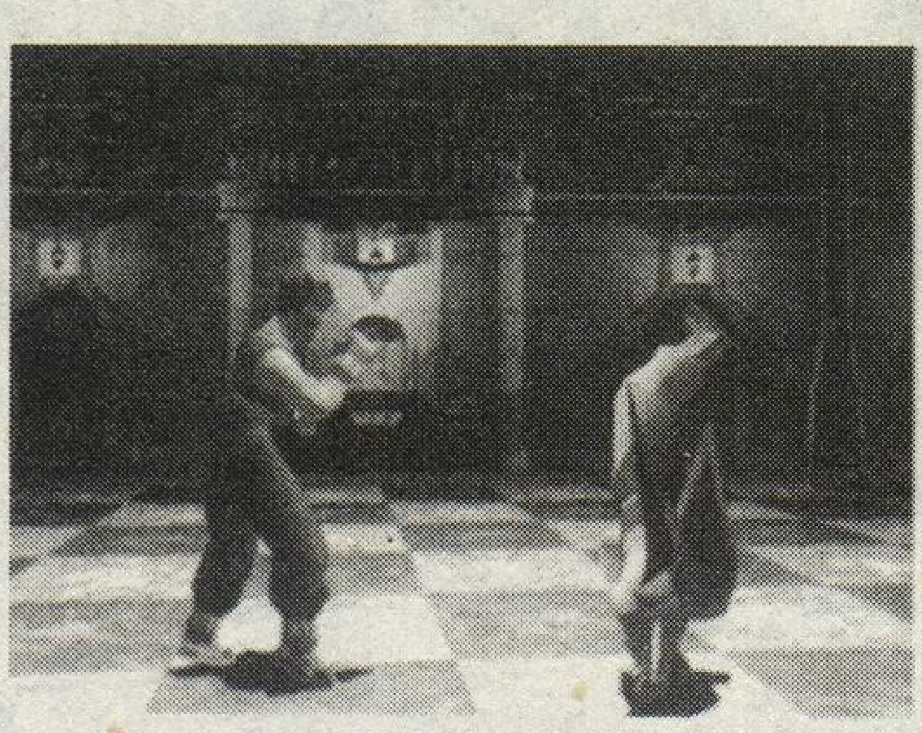
# 乌丹皇帝

乌丹皇帝利用自己小巧的身体，在空中翻转使用 的技能。继承了过去的技能。同时还增加了重新组合的新连续技。



| 技　名 | 操 作 |
|---|---|
| ジャブ | 上 |
| ホイップアンクル | 上、中 |
| グレートベーン | ⇨上 |
| ジャイアントベーン | ⇨上、上 |
| キティドール | ⇦上 |
| 強ハイキック | 強上 |
| フリットキック | 強上、上、中 |
| フリットローキック | 強上、上、下 |
| ミドルキック | 中 |
| ジャイロストライク | ⇨中 |
| ジャイロストライク2 | ⇨中、⇦ |
| エンペラーサマー | ⇦中 |
| ウダンザグレート | ⇦中、⇦中、J下 |
| ラビットタックル | ⇦⇦中 |
| ドロップキック | ⇦⇦中、中or背向敌时中 |
| ビットサマー | 站立时中 |

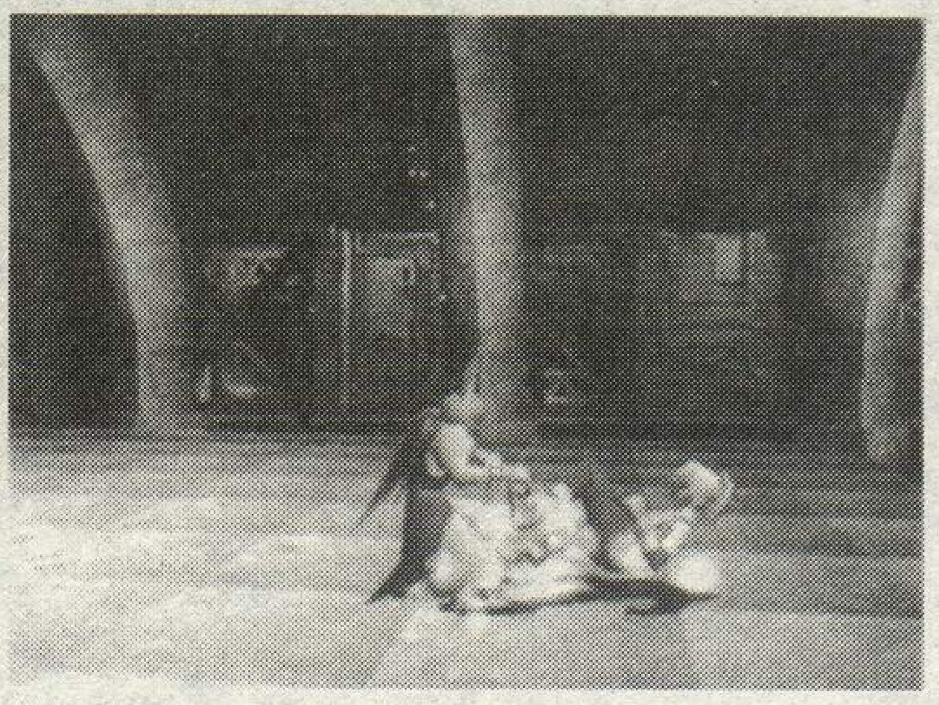
| 技　名 | 操 作 |
|---|---|
| クロスミラージュ | 在ミラージュスピニング时反复按↑or↓ |
| ミラージュスリープ | 在ミラージュスピニングorクロスミラージュ之后使用スリーピーキック |
| ローキック | 下 |
| ホップゼロスライス | ⇨下 |
| スリーピーキック | ⇨⇨下or行走时下 |
| ゼロスライス | ⇦下 |
| クロウチタックル | ⇦⇦下 |
| 強ローキック | 強下 |
| アームホイップ | 投 |
| ウダンズホイップ | ⇨投 |
| フランケンシュタイナー | ⇦投 |
| フリップスルー | ⇦⇨投 |
| リバースソルト | 站立时⇨中、中 |
| ラビットスタンプ | 站立时⇦中 |
| ミラージュスピニング | ↑↑中 or↓↓中 |



















# 诺克



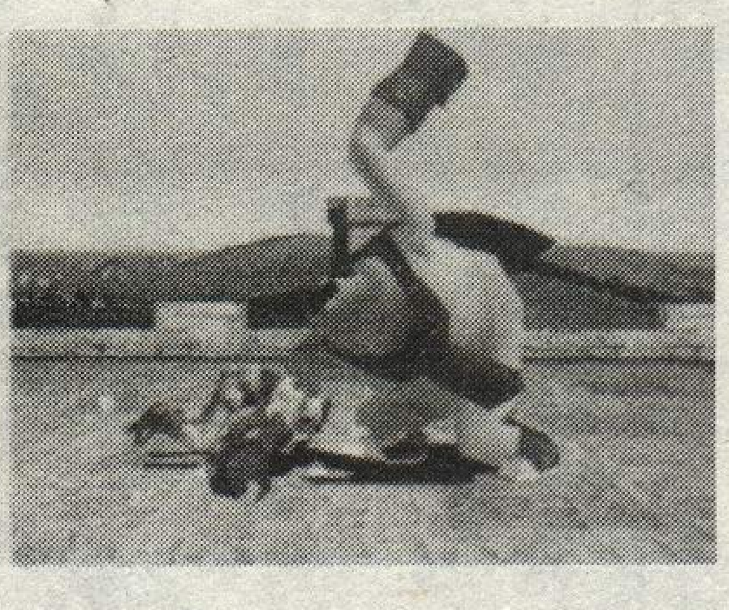
身体还是那么庞大，逼近对手时气势汹汹。虽然技能不多，但较前作有所增加。



| 技　名 | 操作 |
|---|---|
| ジャブ | 上 |
| ビシバシパンチ | 上、上 |
| ビッグパンチ | ⇨上 |
| 強パンチ | 強上 |
| ビックブリザード | 強上、上、中 |
| ミドルキック | 中 |
| ダダッコハンマー | ⇨中、中、中 |
| ブラボーアッパー | ⇦中 |

| 技　名 | 操作 |
|---|---|
| バンザイアッパー | 站立时中 |
| ペシャンコハンマー | 站立时⇦中 |
| ローキック | 下 |
| 強ローキック | 強下 |

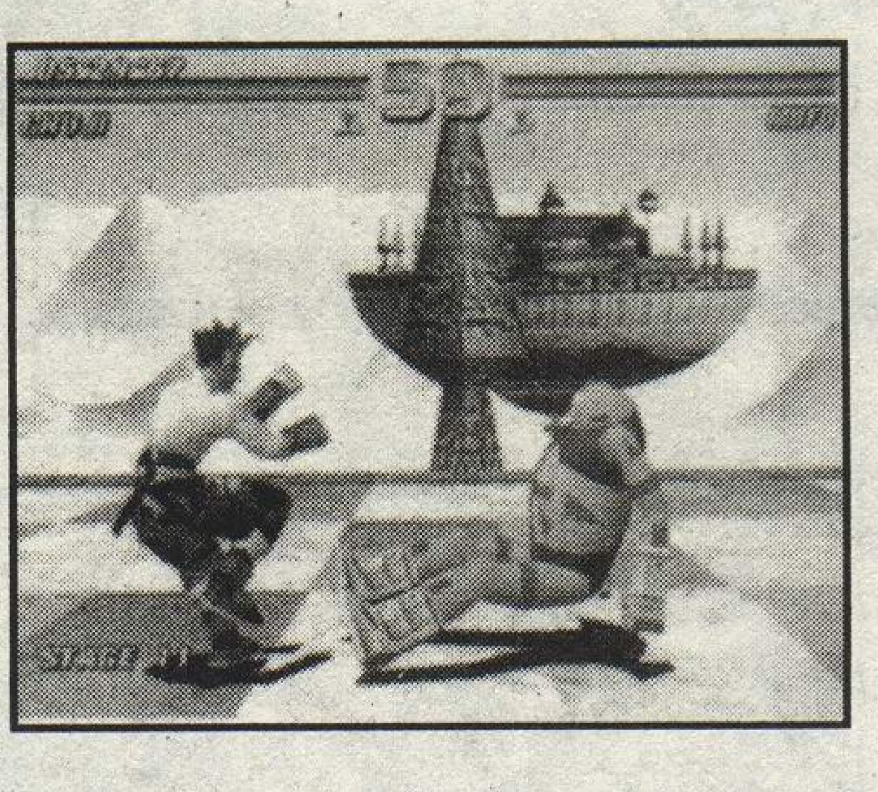




# 姆夫

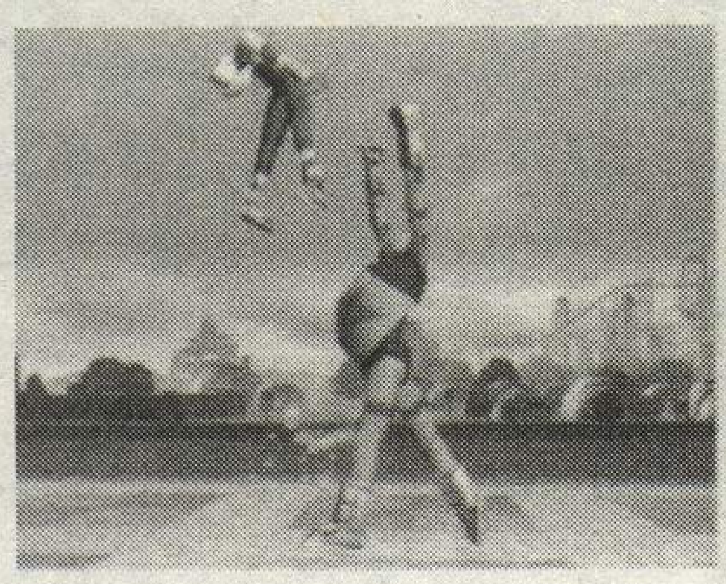


体型似昆虫，手、脚都很长。连续技和设计独特，攻击范围不可忽视。



| 技　名 | 操作 |
|---|---|
| ハエタタキ | 上 |
| マンティスコンボ | 上、上、上 |
| スコーピオンキック | ⇦上 |
| バタフライダンス | ⇨上、上、上、上 |
| 強ハイキック | 強上 |
| ミドルキック | 中 |
| ヘンナーキック | 中、中、中 |
| ヘンナースペシャル | 中、中、J中、中、J中 |
| ドラゴンフライ | ⇨中 |
| ドラゴンフライゲイブ | ⇨中、上 |
| インセクター | ⇦⇦中 |
| ビートルキック | ⇦中、中、中 |

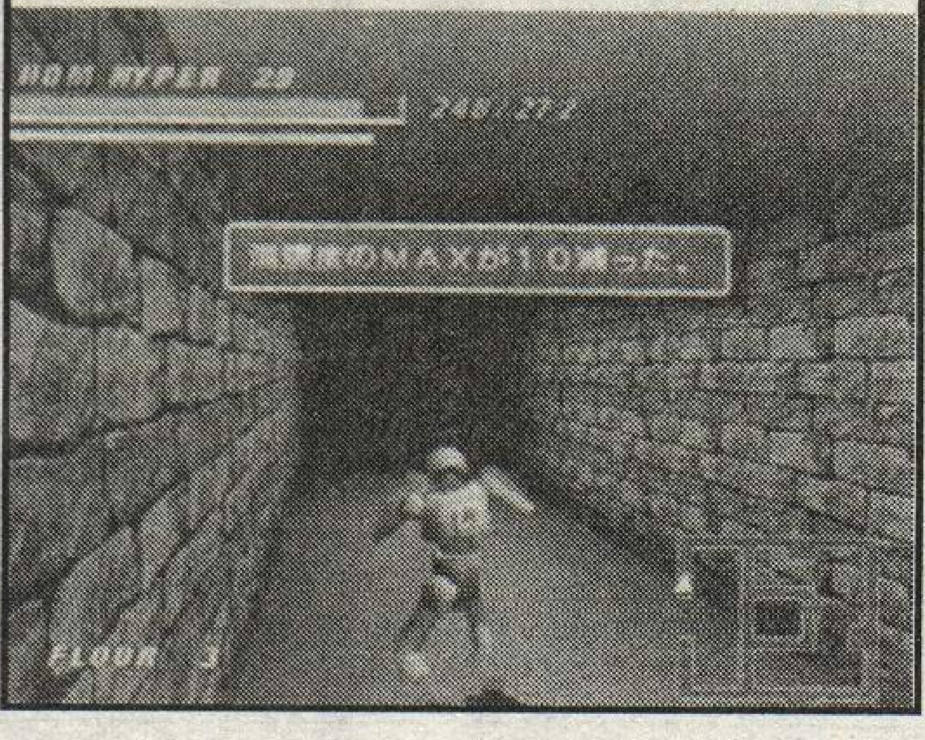
| 技　名 | 操作 |
|---|---|
| スカラベ | 背向敌中 |
| ローキック | 下 |
| ツインスコーピオン | 下、上 |
| ホーネットキック | ⇨下、中 |
| スパイダーニド | ⇨下、下 |
| スパイダークリーブ | ⇨下、下、下 |
| 強ローキック | 強下 |
| ゲンゴローダイブ | 行走时下 |
| コンバットウォーク | ゲンゴローダイブ时⇦ |
| スクリューパイルドライバー | 投 |
| ジャイアントスイング | ⇨投 |



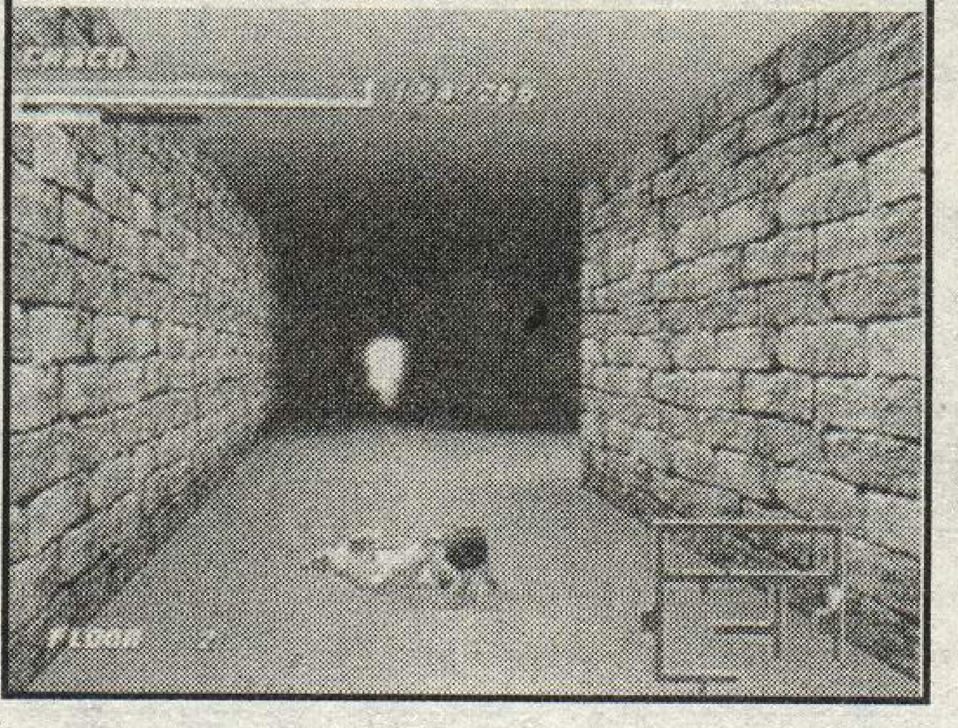


## 游戏须知

注意满腹的增减



休息可恢复体力



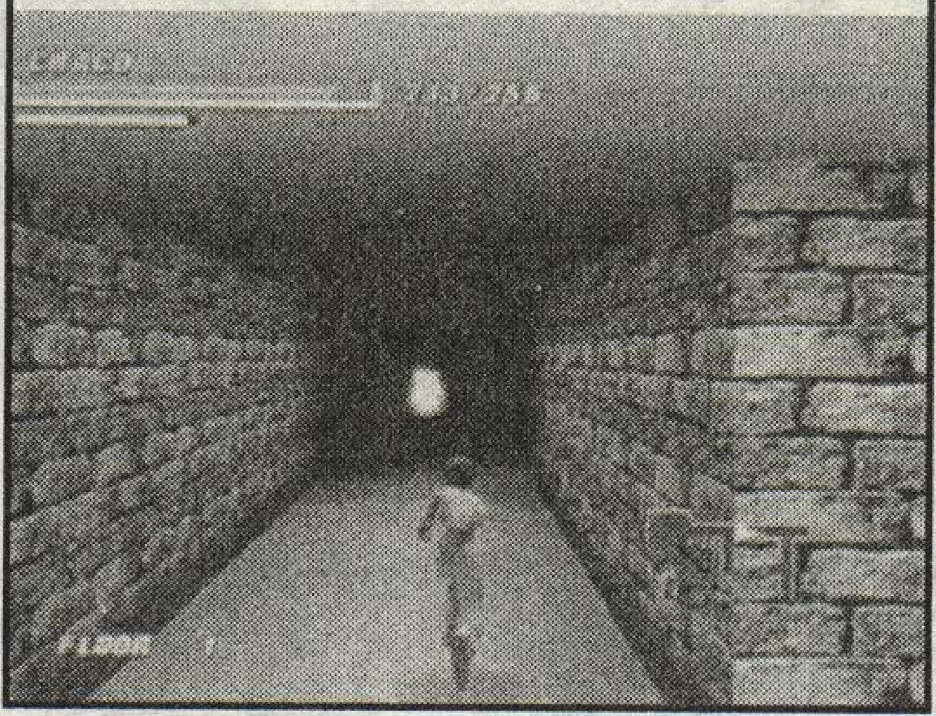
装备能力的魔石



和村里的人会话



迷宫



角色的成长



## 各式各样的道具

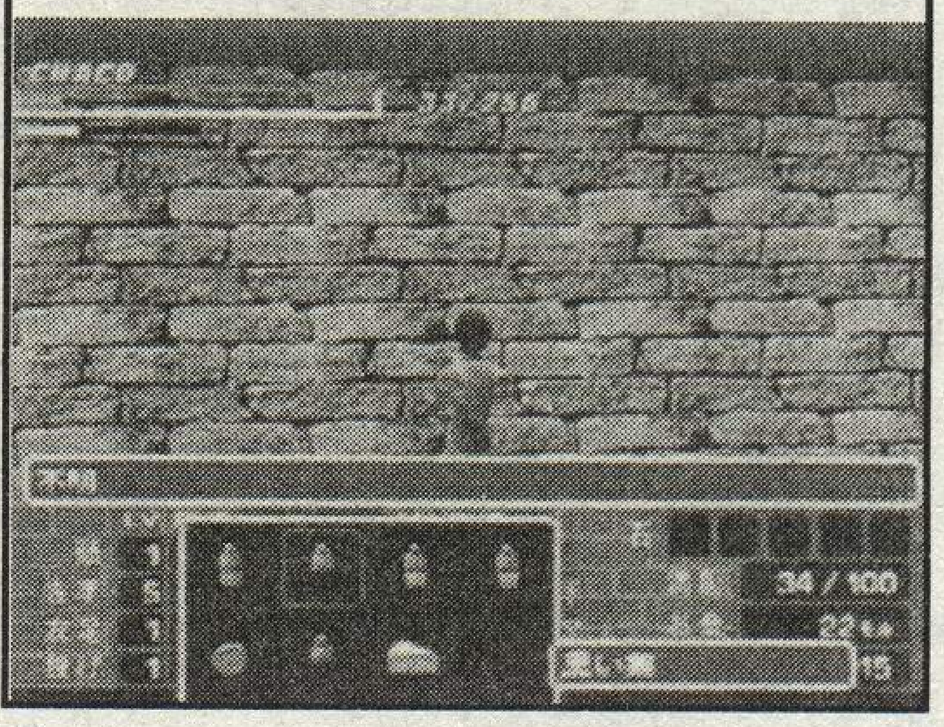
在道具屋里买卖

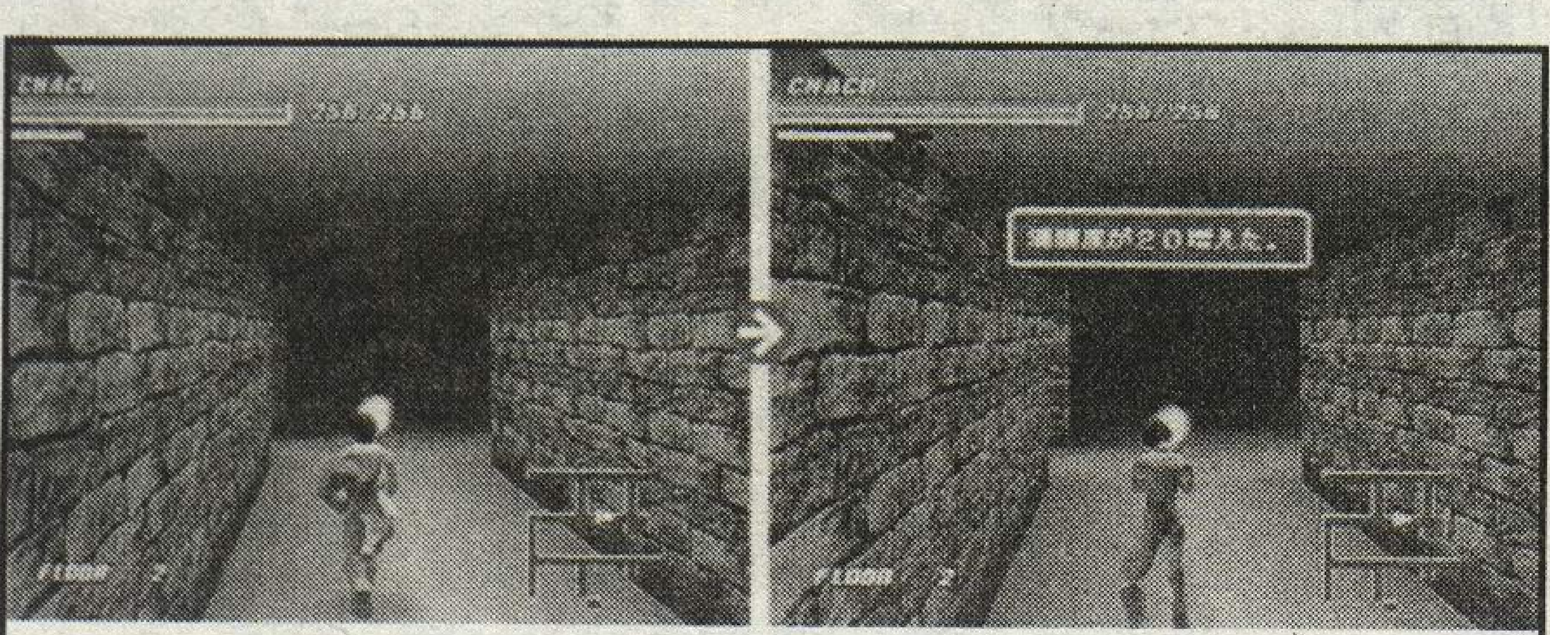


迷宫中拾到宝物

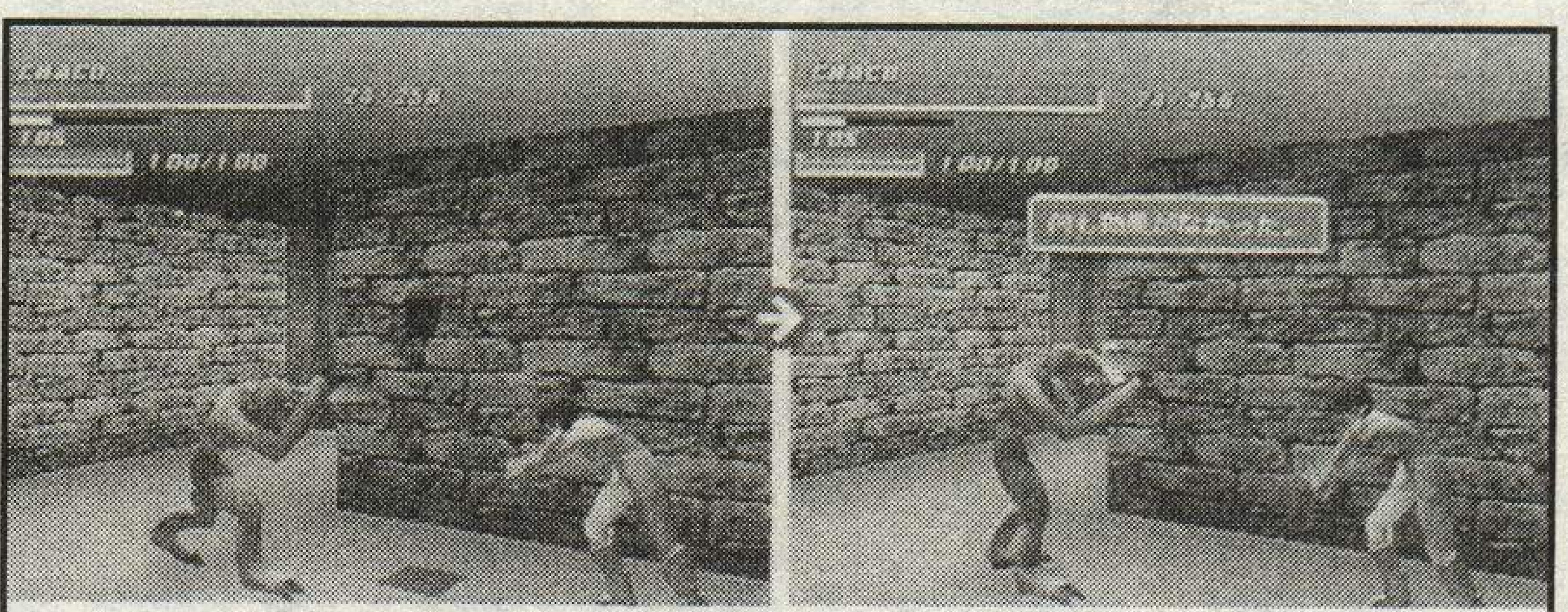


放入袋中





自己拣



遇到敌人




# 天外魔境——第四启示录

SS | 类型 RPG | 出品 HUDSON

"天外魔境——第四启示录"一问世即受到玩家们的欢迎。它的主要特点是可根据时间来控制交易的市价，并对自已中意的少女给予资金上的支援。RPG类游戏的魅力本源于其曲折的故事情节，一旦加配上了精美的动画，特别是其华丽战斗的场面；还有著名演员的配音，都赋予角色强烈的个性，其中插入的高品质的人语动画；充满着怀旧气氛的情节，都使"第四启示录"攀上"天外魔境"系列之新高。

19世纪的美洲大陆，被肆虐横行的魔怪吞没了大量土地。在这不幸的年代中，诞生了一位能征服魔怪的猎手，他就是故事的主人公雷神。传说他是魔神猎手雷德·贝阿（レッド・ベア）养大的孤儿。1893年，在雷神修炼的新奥尔良镇，发生了一起决定雷神命运的大事……。为了打倒恶魔和黑暗教团，雷神开始了他那充满神奇和刺激的冒险。

# 一、人物介绍

## 雷神



魔神猎手。火族宿命，在肩上有火印纹身。誓为消灭黑暗教团而战。

## 雷神儿时的四个伙伴

### 萨姆（サム）



梦见的双胞胎哥哥。6岁时失踪。

### 梦见



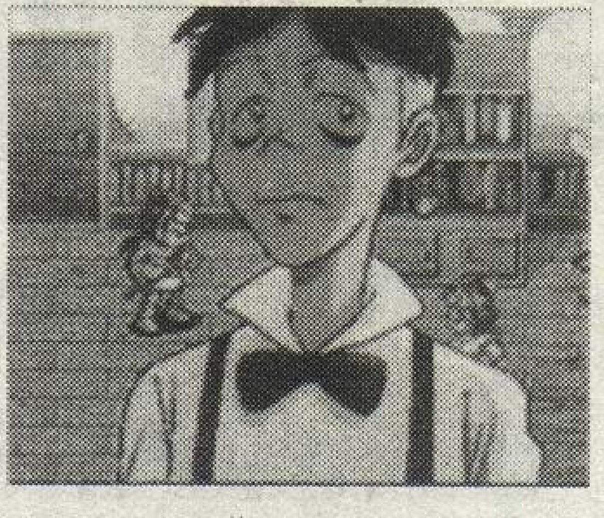
故事的女主人公。与萨姆是孪生兄妹。她具有神奇的魔力，与雷神一起冒险，甚至有可能相爱。

### 玛格（ムグー）



作为太阳十字军的一员与黑暗教团作战。

### 代布（デイブ）



幼时是个肥胖儿，但一种莫明其妙的药使他变了样。

### 雷德·贝阿（レッド·ベア）



雷神的养育者、师傅。对雷神的一切行动给予极大影响。

### 星夜



援救过雷德·贝阿，时常帮助雷神的神密青年。

## 与雷神一起战斗的伙伴

### 夕能



出生于西雅图的印第安战士。右胸也有火印纹身。因自己具有神奇之力，遂与雷神同行冒险。

### 禅刚



受日本风格影响极深的美国人。也有同样的纹身，雷神同行的伙伴。

### 埃斯（エース）



一个清高的人，但却有绝顶的枪法，正义感极强。

### 博布（ボブ）



雪橇滑降教练。由于黑暗教团某一事件的原因，成了雷神的伙伴。

### 都来



武器商。一个有正义感的中国人。常常无形中从武器、经济方面给雷神他们以帮助。

## 受审判的萨内特莫（サネトモ）率领的12党徒

### 萨内特莫



利用伊甸园的火力，不断制造怪物，企图征服世界的黑暗教团的首领。利用其手下的11个党徒统治美国各地。雷神的最终目标就是要征服这些恶势力。但这绝非轻而易举之事。他们利用各自的阴谋来对付雷神。他们到底要干些什么?还有其他的强敌吗?

## 银色布里机德



银色布里机德（纯银のブリザード）——统治阿拉斯加的第一党徒。具有随意操纵符合冰柱的能力，令人恐怖，时常以供贡奉为名拐骗孩子。

## 黑暗的恋人、堪狄



黑暗的恋人、堪狄（闇の恋人、キャンディ）——统治蒙大拿的第二党徒。具有妖艳恐怖的魅力。教唆孩子们，扩大黑暗教团的教义影响。

## 千面隆・捷利



千面隆・捷利（千の颜 のロン・テリー）——统治加利福尼亚的第三党徒。利用电影制作来支配人们的意志。

## 马格姆・阿伯蒂



马格姆・阿伯蒂（マダム・アペティ）——统治亚利桑那的第四党徒。利用人们饱食的欲望，将肥胖人变成家畜。

## 贝拉顿那



血腥的贝拉顿那（鲜血のベラドンナ）——统治墨西哥的第五党徒。利用古老的长生不老仪式，把人们慢慢地变为死鬼。

## 斯加尔比特



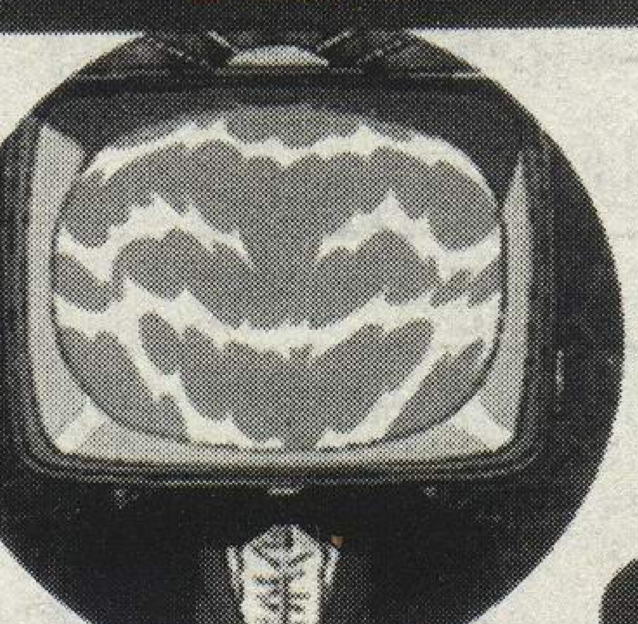
疯狂的斯加尔比特（狂乐のスカルビート）——统治得克萨斯的第六党徒。利用死亡的恐怖，令人们的心情恐惧不安，充满绝望。

## Dr. M



Dr. M——统治明尼苏达的第七党徒。崇尚机械至上论，试图让机械支配人类。

## 电视人



电视人（TVマン）——统治佛罗里达的第八党徒：利用电视信息统治人们的思想。

## 德拉克诺马



神秘的德拉克诺马（迷宫のドラクロア）——统治路易斯安娜的第九党徒。利用药品，使人们从精神上自甘堕落。

## 卡尔维



了不起的卡尔维（伟大なるカルベ）——统治密执安的第十党徒。利用绝对黑暗的势力统治人们。有没有打倒他的方法呢？

## 洛戈期



兽神洛戈期（兽神ロゴス）——统治纽约的第十一党徒。萨内特莫手下最强的亲信。其能力完全是谜。

# 二、基础知识

## 1.魔法与秘诀

在游戏的特技中有对战斗起辅助作用的魔法和对敌攻击的秘诀。魔法每个人都可用，但秘诀却各自不同。也就是说游戏中要用魔法相互持续支援，用对对方有效的秘诀打倒敌人。

**魔法**　将在各地得到的各种种子放进一个玛娜神罐的道具中，即可掌握魔法。如果记住后，只要有所需的MP，无论谁都可使用。魔法种子主要是从印第安村酋长手中得到。

**秘诀**　要解放伊甸园的火或通过某一固定情节才能掌握秘诀。随着故事的发展，还可使用双人的合体必杀技攻击。

## 2.积攒经验值

该游戏最基本的原则是，不要与小人物恋战，打倒中级首领后，经验值会大量上升。

## 3.提高级别之前要连发秘技

该游戏的特点是提高级别和完全恢复HP、TP时，如果时机合适，即使是没有恢复场所的地形也能够很好地攻克敌人，还可以特意恢复TP。因此，提高级别之前要连发秘技，扫清一般敌人，即可将游戏继续下去。

## 4.有效地利用魔法进行战斗

战斗结束后，会完全恢复使用魔法后的MP。因此，战斗结束前，事先用恢复魔法恢复全员的HP。剩下的HP待留下一个赤色状态的敌人后再专心恢复即可。另外，如能同时使用几种战斗辅助魔法，威力会倍增。例如，用パワーマン提高我方攻击力后，再用ソフトマン降低敌方防御力，便会造成极大的伤害。

## 5.获得勋章地位提高

打倒一定数量的怪物可获得勋章，随着勋章的增加，级别也增加：1枚为C级猎手、2枚为B级猎手、3枚为A级猎手、4枚为超A级猎手、5枚为传说中的魔神猎手。

**勋章的种类**

| | |
|---|---|
| ゴースト | 可使TP的最大值提高10点<br>打倒一定数量的幽灵或不死系统的怪物，或者变卖50个以上的クリスタル（水晶）、ルビー（红宝石）、サファイア（蓝宝石）、パライト来换取 |
| ビースト | 可提高攻击力10点<br>打倒一定数量的动物系怪物，或者在行会变卖50个以上的ギルドで羽（羽毛）、皮毛、肝、キバ（犬牙）来换取 |
| プラント | 可提高灵敏度10点<br>打倒一定数量的植物系怪物，或去行会变卖40粒以上的种子便可获得 |
| マシーン | 可提高防御力10点<br>打倒一定数量的机械系怪物，或去行会用50个以上的齿轮换取 |
| デビル | 可将HP的最大值提高10<br>打倒一定数量的恶魔系怪物，或用20个以上的黑メノウ、アクアマリソ（蓝宝石）、竜のウロコ（龙之鳞）、ダイマモソド（钻石）换取 |

## 6.月亮变化对战斗的影响

月亮有新月到满月的变化。越到满月时，战斗中敌、我双方的伤害越大；相反，新月时会变小。因此，满月时交战要当心。

## 7.将战利品加工成武器

在猎人行会有加工武器的师傅，可将战利品拿去，加工成你想要的武器。在哪个镇子，用什么东西，加工成什么武器见下表：

## 8.要去解放后的镇子

打倒统治某州的党徒后，该州获得解放。此时，不要立即去下一个州，要去刚解放的村镇看看。一方面可得到有关下一个州黑暗教团的情报，另一方面可从居民那得到道具。

## 9.可得到魔法种子的地点

从蒙大拿酋长那里可到到玛娜神罐，将魔法种子放入罐中，即可掌握魔法。能得到魔法种子的地点见下表。种子共有29种，按可到手的顺序排列。种子全在各州印第安酋长手中，只要拜访他们即可得到。若到一新州，要马上寻找印第安村尽快搞到种子。

## 武器表

| 村名 | 加工用的戦利品 | 武具名 |
|---|---|---|
| シアトル | クリスタル | ライトソード |
| | 毛皮 | 漁師の着流し |
| ユニオン・スクウェア | 牙+種 | 妖狐の斧 |
| フェニックス ラスベガス (発展後) | 毛皮 | BIGナイフ |
| | 毛皮+羽 | BIG子供服 |
| | 牙+クリスタル | 白銀のダーツ |
| 国境の町 メキシコ・シティ | ルビー+クリスタル | ヒートソード |
| | 時計+真珠 | 雁作村正 |
| | 毛皮+サファイア | 白装束 |
| ソルトレイクシティ セントポール | 牙+骨 | 大山鳴動剣 |
| | 肝+毛皮 | 風天の鎧 |
| | 毛皮+歯車 | 炎の革ジャン |
| デトロイト | 羽+肝 | 哀悼の黒衣 |
| アトランタ | 肝+骨 | カツオブシ鎧 |

## 地　图



## 魔法种子表

| 魔法种子名称 | 得到魔法种子的地点 |
|---|---|
| ヒーラの種 | シアトル |
| ソフトマンの種 | モンタナ南東の村 |
| リターンフットの種 | カリフォルニア北の村 |
| スローマンの種 | カリフォルニア北西の村 |
| ミナヒーラの種 | カリフォルニア西の村 |
| ウィークマンの種 | ヨセミテ |
| パワーマンの種 | カリフォルニア東の村 |
| スカイウォーカーの種 | アリゾナ北の村 |
| アップラッパーの種 | アリゾナ北東の村 |
| ミジョンの種 | モニュメントバレー |
| ミナスローの種 | テキサス南東の村 |
| クリーンマンの種 | メキシコ北の村 |
| ヒーライの種 | メキシコ南西の村 |
| ファストマンの種 | テキサス北東の村 |
| ソウルマンの種 | ラシュモア |
| ハードマンの種 | ミズーリ |
| ミナヒーライの種 | ミネソタ南東の村(ソルトレイク東の村) |
| バンパイヤの種 | ミネソタ東の村(セントポールのすぐ南の村) |
| ミナソフトの種 | ミネソタ北東の村 |
| ミナクリーンの種 | ミネソタ南東の村 |
| ミナウィークの種 | ミネソタ火の都・ビマーナの格納庫にある宝箱 |
| ヘッジフォッグの種 | ミネソタ火の都・ビマーナの格納庫にある宝箱 |
| ミナハードの種 | ミシガン南東の村 |
| サキュバスの種 | インディアナポリス |
| ミナパワーの種 | インディアナポリス |
| バックオンの種 | ミネソタ南の村(ミズーリのすぐ東の村・要ビマーナ) |
| ミナファストの種 | フロリダ北西の村(要ビマーナ) |
| ヒーライフの種 | ルイジアナ北の村 |
| ミナヒーライフの種 | ミネソタ東の村 |

# 三、在拉斯维加斯的玩法

位于亚利桑那州的寂静城镇拉斯维加斯，是个大有作为的地方。将在这里的一些特殊玩法介绍如下：

1.同行伙伴中都来是做买卖的商人。他想开发拉斯维加斯，赞成他的想法，仅在他那里存100美元，一段时间后，拉斯维加斯便发展成游览胜地，旅馆、赌场、贸易中心大楼，学校等会相继自动建起。如果付给都来一些钱，还可自己在南部空地盖建筑物。

2.付给都来2500美元，可建别墅。别墅一建成，作为和平州的指定城镇，就会有顾客光临了。于是，会带来不少新补充的小情节，不仅很有意思，还会得到重要情报。

3.走进娱乐场（カジノ）内的智力屋（パズル屋敷），可进行从宝箱和道具屋等处，得到的智力拼件游戏。拼件分红、蓝、黄三种，每种又各有24块，找齐之后方可拼图，成功后，会有奖品。除19块黄色拼件可从宝箱中得到，其它的均需在规定的日期内去各州

的道具屋买回。规定的日期为1日、10日、29日。

4.用2000美元可建猎手行会，通常是在那里变卖战利品。但是，在自己建的行会中，会有人请求帮助征服怪物，要接受请求，向怪物挑战，打败怪物会有报酬。

5.在自动建设起来的建筑中，最后建成的是这所学校。这里向校长交纳奖学金。游戏中有三个学生，她们是：

安·索罗吉（アソ・リロジー） 16岁。梳着3条红色辫子，脸上长有雀斑的纯情少女。

吉尼·米德（ジェニー・ミード） 22岁。热爱科学研究，立志当科学家的女子。已有不少发明创造。

艾丽萨·斯特（アリサ・スター） 19岁。长发披肩的现代女子。比起学业来，更多的还是在玩乐中打发生活。

要从她们中间选择1人，帮她学习，定期交学费，买礼物送给她，将会收到她致谢的回信。因此，事先要找好宿屋，以便寄信。另外，她们一毕业，将会有特殊的情节等待着你们，会很有意思的。

# 四、冒险攻略

## 新奥尔良（ニューオリソズ）

### 1.决定带领伙伴去凶宅（お化け屋敷）

游戏开始于1893年新奥尔良镇公园里，雷神在与梦见、萨姆、玛格、代布玩捉迷藏。找出所有人之后，代布提出去山丘上的凶宅。但是，去之前最好去道具屋买好ポッペコーソ或コーク。再去画面左上角的民宅得到ダット棉球。

### 2.进入奇怪的洋楼里面



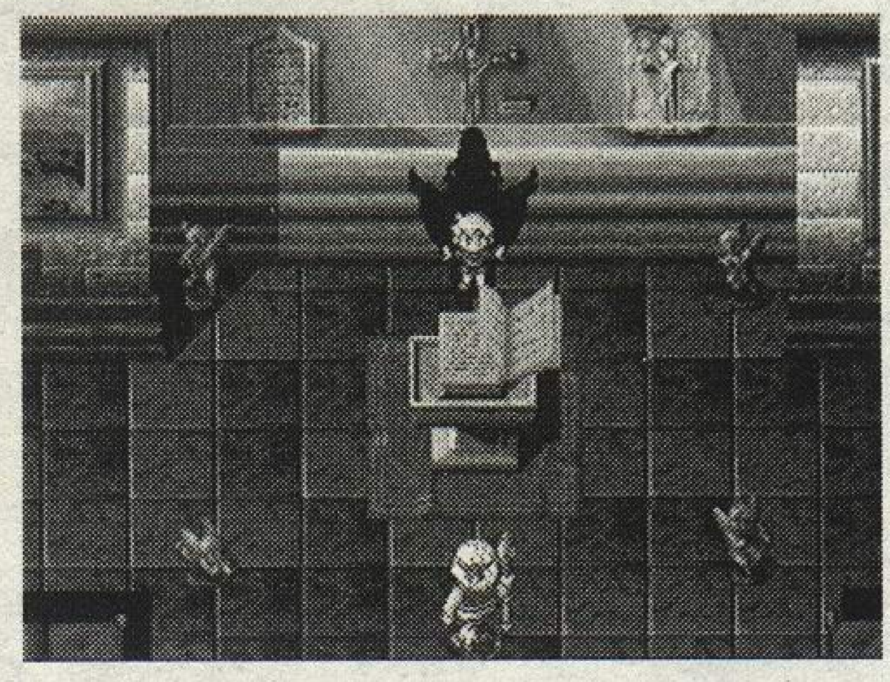
借助桌上蜡烛的光便可到地下去了

位于东端的旧洋楼就是代布所说的凶宅。进入楼内，尽量躲避，不与怪物交战。进入里面后，代布一人去了厕所。不一会儿，出现一具木乃伊，实际上就是代布。识破后，再一次带其朝里走。通往地下的楼梯很黑，进不去，返回途中的大房间，借助桌上蜡烛的光便可到地下去了。

### 3.传说的魔神猎手雷德·贝阿出现

来到地下，发现开始时代布拿着的凶宅照片中的妖怪，那家伙一动，大家吓得全往外跑，慌乱中，翻倒的蜡烛点燃了洋楼，于是大家想逃回镇上，但雷德·贝阿出现了，把大家带到安全处，这里是火祭坛。这时，才发现萨姆不见了，随后又去找萨姆。

### 4.打开封印的书


失散的萨姆在镇头博物馆里出现了

随雷德·贝阿来到火祭坛外，再向西走。雷德贝阿一边与怪物交战，一边讲述作为猎手的思想准备和铁的纪律。失散的萨姆在镇头博物馆里出现了。一靠近他便开始在封印书前念咒语。于是，周围出现闪光，一切都消失了。

## 阿拉斯加（アラスカ）

### 1.搜寻雷德·贝阿



雷神在村中从过去的回忆中醒来

雷神在阿拉斯加的安克雷奇（アソカレッジ）的村中从过去的回忆中醒来。原来，他在雪原上被村民们从冰河裂缝中救起，村长的孙女米里埃（ミューリエ）救治了他。米里埃的双亲都是被怪物杀死的。为了报恩，也为了救雷德·贝阿，他决心出发征服怪物。首先去北边的费尔班克斯（フェアベソクス）村。一进村，发现怪物正

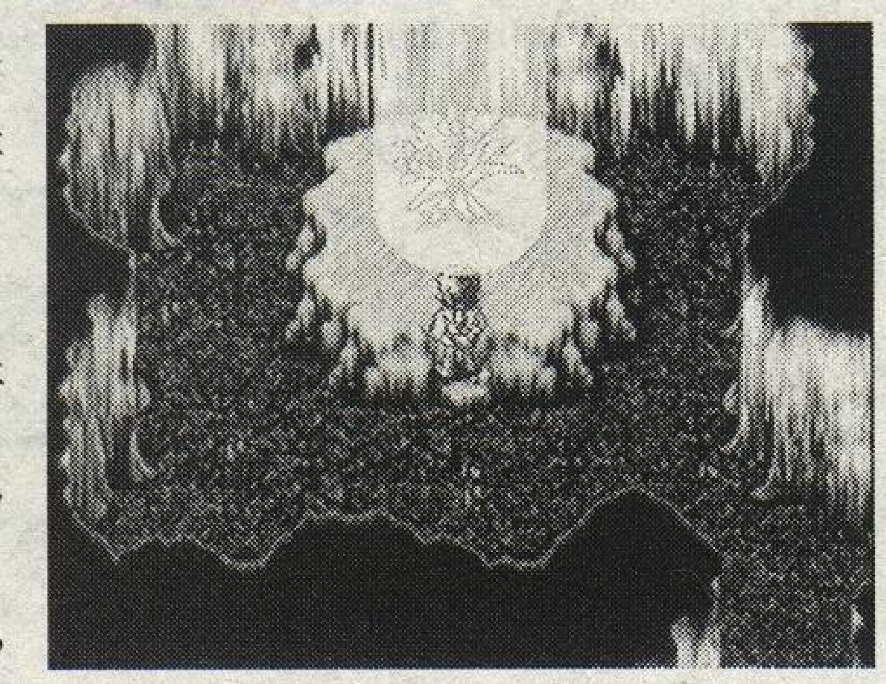
在袭击一个人，上前相救。原来，该人是来自中国的武器商都来。这里，要当心只在夜晚出现的灵系怪物フレアフォックス(夜光狐)。雷神的直接攻击打不倒它，只有与星夜见面后，唤醒一种神奇力才能打倒它。因此，此时遭迂只有避之。



救助了中国的武器商都来

## 2.找到ベタビア种子

救了都来后，他又请求雷神帮他搞到诺姆村的ベタビア种子。接受请求，也许会有新发现。诺姆村位于费尔班克斯西，不太远，途中要避免战斗。ベタビア种子在村里的一个洞窟中，掌握在名叫 ベタビ アの花的怪物手中，因此，必须打倒它。洞中还有其它的怪物，事先要多买些恢复道具。洞中的宝箱都要查看后再离去。


打倒名叫 ベタビ アの花的怪物

## 3.神秘男子——星夜

一出洞窟，村子遭怪物デススケルトソ的袭击，它们好像是来抢掠孩子的。雷神奋勇参战，但却敌不过怪物，危急时刻，一位神秘男子星夜出现了，他用惊人的一击打倒了怪物。

## 4.去麦金利 (マッキンリー) 山取出魔法枪

星夜救了雷神，得知了他冒险的目的，与他结为伙伴。从星夜那里得知，要让此地恢复和平，必须利用封存在麦金利山中的魔法枪，唤醒费尔班克斯的野牛迪纳利(デナリ)。整装完毕，便向西部的麦金利山出发。山脚下不要忘记采摘一种名叫雪割草的药草。登山途中，星夜突然向雷神挑战。不用担心，这是唤出雷神神秘力的特殊训练，雷神胜后，就可以用剑击败灵系怪物了。在山顶上的洞窟中得到魔法枪之后，再回到费尔班克斯。


唤出雷神神秘力量


在山顶上的洞窟中得到魔法枪

## 5.传说中的野牛复活了

传说在费尔班克斯深处的洞窟冰壁中，封睡着一头野牛。把魔法枪靠近冰壁，用枪中射出的光融化冰壁，野牛就复活了。正当人们欢祭野牛的复活时，传来安克雷斯遭布里扎德袭击的消息。必须骑上野牛回安克雷奇。途中尽量避免交战。安克雷奇一片惨状，房屋被压塌，村民被关在冰牢中。不打倒布里扎德无法破坏这个冰牢。于是雷神与星夜一起前往布里扎德的大本营——艾斯帕雷斯 (アイスペレス)。



人们欢祭野牛的复活

## 6.冰柱守护着的艾斯帕雷斯

艾斯帕雷斯周围筑满了冰柱。野牛破坏了所有冰柱，但它自己也耗尽了全力，再次休眠起来。只有雷神和星夜进入艾斯帕雷斯，所以上去时，要尽量避免战斗。四层地上竖立着的冰柱都是陷阱，又无法避开，因此，要一边恢复HP，一边前进。



野牛破坏了所有冰柱，但它自己也耗尽了全力

## 7.打倒师傅的仇人布里扎德

布里扎德早已等在六层楼上。他说他已打倒雷德・贝阿，便杀了过来。战斗中，雷神处于怒不可遏的状态之下，每击


打倒布里扎德

都是连发, 很出色。不过, 要注意布里扎德的HP统计表变红, 会用ブリザード的必杀技造成大伤害, 这时, 只能很好地恢复了。



雷神悲痛地与师傅诀别

打倒布里扎德, 雷德·贝阿告诉雷神, 要去找蒙大拿的夕能, 说完便死去了。雷神悲痛地与师傅诀别, 释放了伊甸园之火, 掌握了秘技雷鸣波, 回到安克雷奇。在此, 与星夜分手, 去蒙大拿。

## 蒙大拿 (モソタナ)

### 1.印第安战士夕能

在去蒙大拿的船上, 雷神遇到了禅刚, 得知他了解夕能的情况, 便请他当向导。首先到达的是西雅图村。要向村中央的酋长问话, 这时, 名叫"狂狗"的怪物带领手下袭击了村子。雷神打倒了三条狗, 夕能出来相助。但最后也被村民赶走。雷神很是奇怪。酋长向他讲述了原因。



雷神遇到了禅刚

### 2.从石舞台去黄石 (イエローストーソ) 村

原来夕能是印第安战士, 她过于强大, 以至村民们把他当作魔鬼战士而回避她。但酋长知道她是善良的。酋长告诉雷神, 夕能住在黄石村, 并交给他一对鹰翼, 让他去村东南的石舞台, 利用鹰翼就可去黄石村了。这时, 禅刚在石舞台遭袭, 雷神立刻赶去相助。事后, 禅刚回波特兰 (ポートラソド) 自己家去了。石舞台上有四种颜色的板块, 站在左上角黄色的板块上, 利用鹰翼就可以飞到黄石村了。

### 3.孩子们被"狂狗"带走

与黄石村的夕能搭话得知, 她也有火纹身。但她却为这个印记而苦恼, 甚至怀疑雷神的话, 不肯结为伙伴。雷神正要失望而归时, "狂狗"袭来掠走了附近的几个孩子, 向波特兰逃去。


与夕能搭话得知, 她也有火纹身

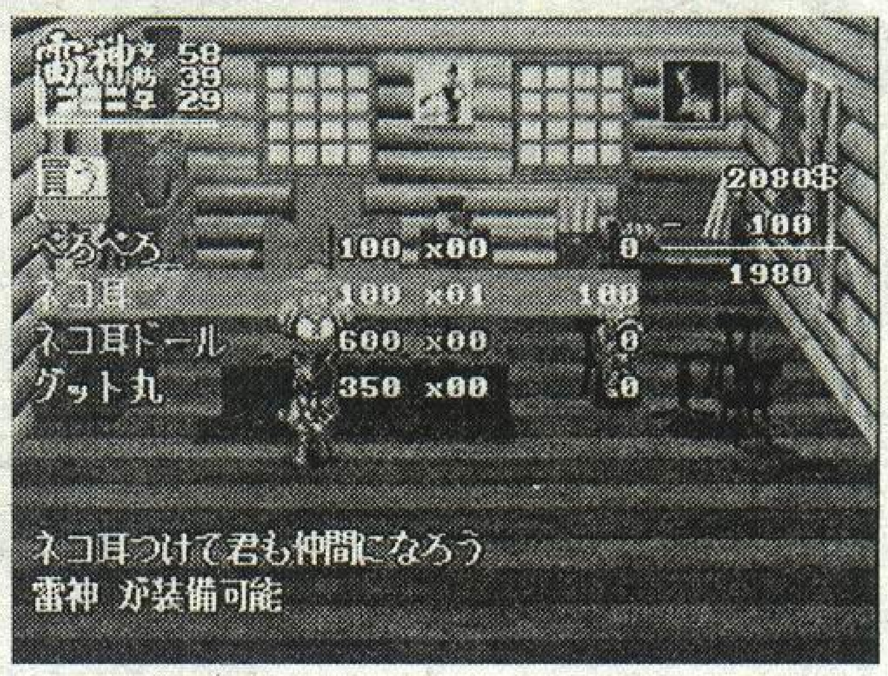


"狂狗"袭来掠走了附近的几个孩子

另外, 在西雅图的猎手行会若接受征服怪物的请求, 行会的人会告诉你怪物的所在地, 去那里打倒怪物, 再回到行会, 会得到赏金。不妨试一试。

### 4."狗耳" (ネコ耳) 镇

波特兰位于西雅图西南, 路途很远, 要多带些恢复HP的道具。途中的其它镇子不要进去。波特兰镇上有许多带"狗耳"的青年 (不要与没带狗耳的人对话), 但要与他们对话, 必须先去镇东南的商店买"狗耳"装备上之后才行。据他们说"キャソディ"演出在"キャソディ"剧场举行, 但没有"ネコ耳ドール"不能入场。然而, 最后一个"ネコ耳ドール"已被禅刚买去。立即去镇东南寻找禅刚家。



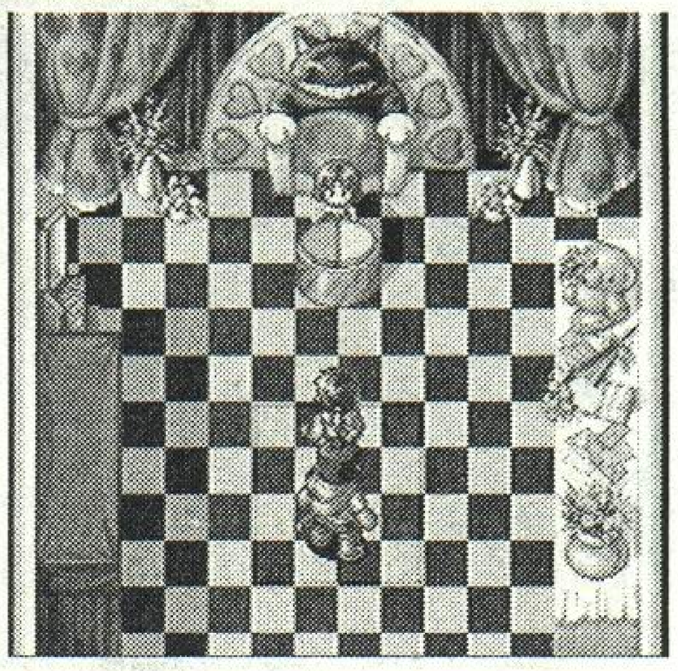
先去镇东南的商店买"狗耳"

### 5.在"キャソディ"剧场会有什么事吗?

禅刚家是个"日本庭院"。禅刚出来迎接, 进入屋中, 禅刚建议洗澡。洗澡时得知了"ネコ耳ドール"的情况, 与禅刚结为伙伴才能得到"ネコ耳ドール" (进剧场用此开门)。随后立即去剧场。与右边的女人对话, 演出便开始, 必须等到演出结束。

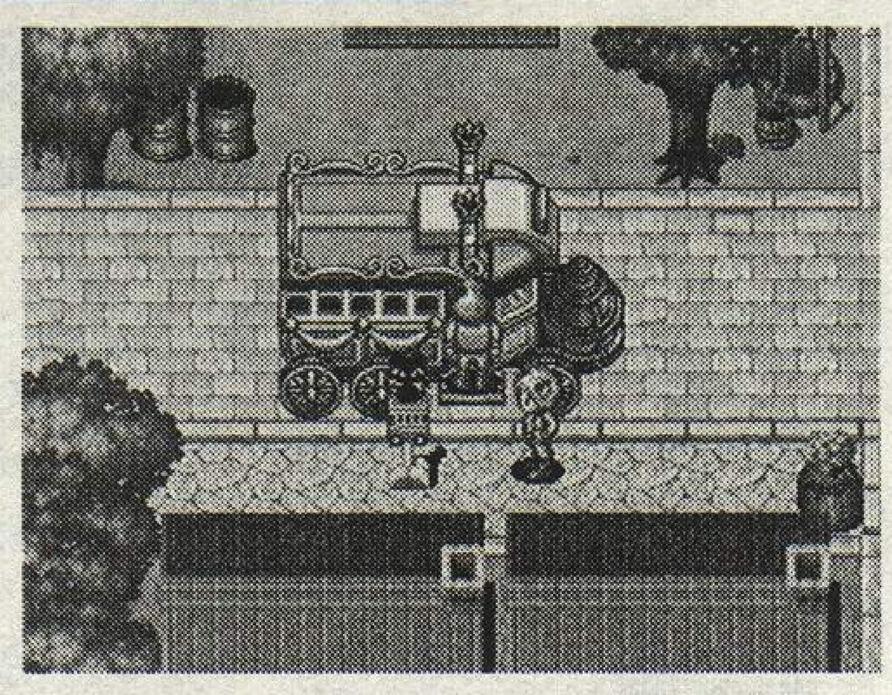
### 6.从地下逃脱

演出结束后, 从右边的门进入乐室。他们受到女主人的接待, 但当他们发现对方是敌对者时, 女主人却用陷阱将他们关入地下。原来她就是第二党徒堪狄。在落下来的炸弹中, 有一颗没有炸, 禅刚利用它炸毁了墙壁, 开


他们受到女主人的接待

出了通道，从剧场旁的门回到地上，此时已是夜晚。要重新回到镇上。

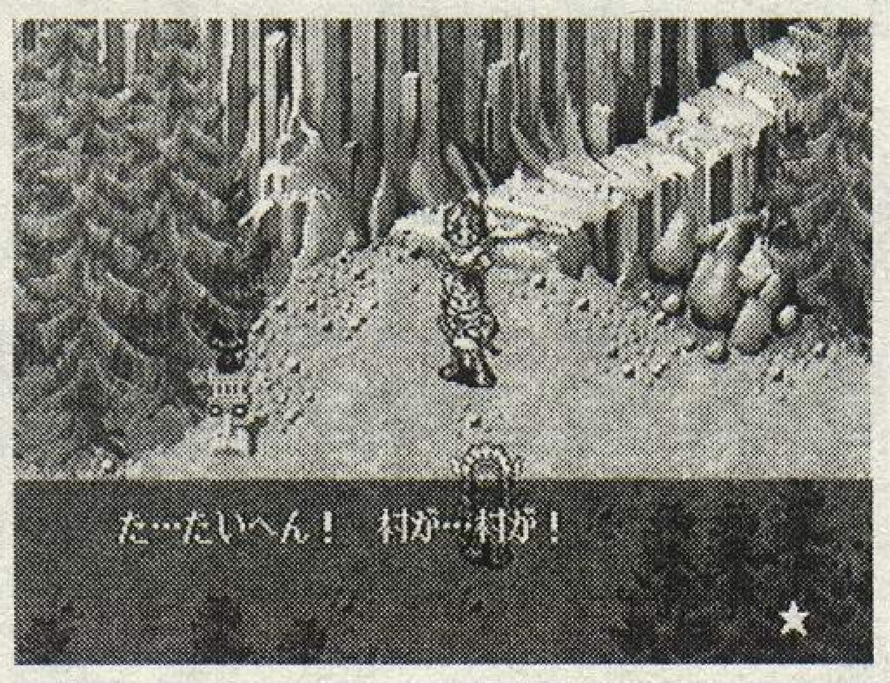
## 7.追赶奇怪的巴士



看到"狗耳"族的年轻人都上了一辆奇怪的巴士

回到镇上，看到"狗耳"族的年轻人都上了一辆奇怪的巴士，当雷神他们走近时，它却开走了。于是他们一边避开怪物，一边追赶巴士，朝镇东北跑去。巴士停在一块空地上。这时，突然从地上生出一座岩塔（只有夜晚会出现这塔），年青人下车后鱼贯而入。塔顶上堪狱在举行将年青人变成狗的仪式。这难道就是这群年青人来这里的目的吗？

## 8.打败"狂狗"




堪狱出逃，一直追赶到塔下，却遇到酋长

雷神他们正想靠近堪狱，夕能却出现了，在他身后"狂狗"也出现了。于是，一场战斗开始了。禅刚又一次逃走，所以，只能和夕能一起与狂狗拼杀。打倒狂狗，堪狱出逃，一直追赶到塔下，却遇到酋长。他报告说西雅图被挤进地下，变成堪狱镇，为了使西雅图恢复原样，就要回到西雅图，冲进堪狱塔。

## 9.穷追堪狱



与夕能协力打倒堪狱

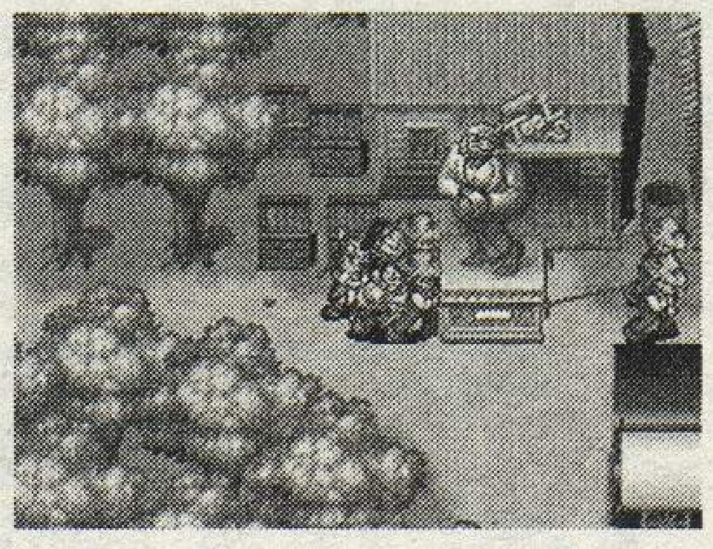
堪狱塔的二层以上都有下到一层的滑梯，一使用这个便会启动没在各层的吊桥，形成一条近道。另外，不使用五层滑梯启动吊桥，就不能上到六层。登上最高一层才会与堪狱对峙。不要被堪狱诱惑。与夕能协力打倒堪狱。

## 10.得到玛娜神罐，去莱克·塔霍（レイク·タホ）

雷神与夕能双双打倒了堪狱，他们决心今后一起战斗。禅刚也赶到这里，告诉他们自己身上也有火纹身，也加入了伙伴。他们来到塔外，塔便消失，恢复了西雅图的原貌。为了答谢他们，酋长将玛娜神罐送给了他们。他们在位于东南的印第安村又得到了"ソフトマソ"种子后便告别西雅图，前往莱克·塔霍。在莱克·塔霍，有人请求他们帮助把一尊铜像搬到房子里。搬铜像必须伙伴三人同心协力。




酋长将玛娜神罐送给了他们



三人同心协力搬铜像

## 11.村长的女儿被曼特（マソトー）抓去




并将打开曼特家门的暗号告诉了他们

搬进铜像的是名叫曼特的好莱坞电影明星的家。曼特自恃拥有金钱和地位，在村中为所欲为，就连通往下个州的铁路也由它控制。不打倒它，无法去下一个州。向村长打听，村长说他女儿米里埃（ミューリエ）已被它抓去，并将打开曼特家门的暗号告诉了他们。一行人立即前往曼特家。

## 12.在曼特家中




一进曼特家，曼特出现了

一进曼特家，曼特出现了。当它得知来人对它有敌意时，立即躲到最高层，并打开了所有陷阱。这里首先要注意的是，曼特可夺去雷神装备的武器，因此，刚进屋时，最好不要装备武器。

**三个陷阱分别是：**

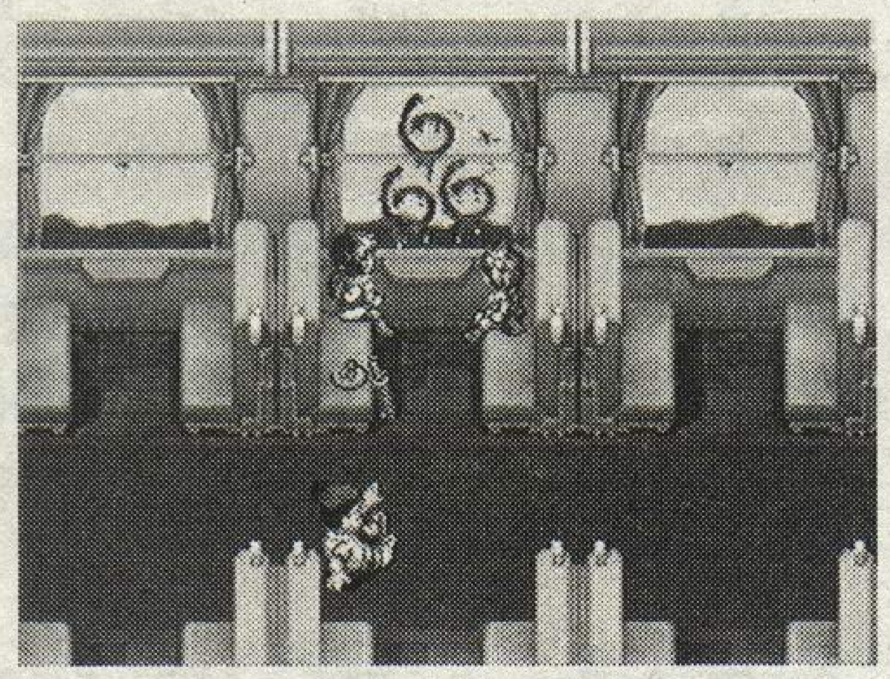
**一层的板块陷阱**。地面上写有START的板块是安全的，若踩上其它的板块就会落进陷阱。

**二层的蜡烛陷阱**。用立着的蜡烛摆出的迷阵，一碰到蜡烛便会爆炸，HP减半。要有足够的恢复道具，边恢复，边谨慎地沿直线向前走。

**三层的浮现地板的陷阱**。按照自动装置输入，地板便会出现，成功的关键是要明确方向，若把方向搞错，则踩不上地板。

### 13.乘火车去下一个州

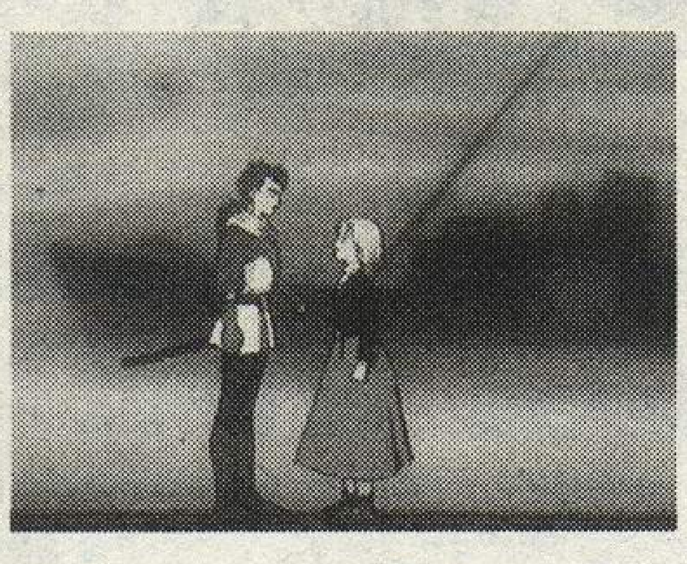
在四层与曼特交战。曼特将根据陷阱失败的次数，决定使用松、竹、梅哪种攻击的次数和行动方式，会有很大变化。不过，只要当心一种叫"马鹿の术"的攻击，就不会有太大问题。打倒曼特，被夺走的武器和村长的女儿也会安全回还。再去村长家，作为答谢村长会将"スターライト"的道具送给雷神。他们将乘火车前往加利福尼亚州。列车上一名奇怪的乘务员出现，他可能是黑暗教团成员。与他说完话，瞬间黑暗后，车窗上出现了用6组成的三角形，会有什么事情在加州等待他们呢？


车窗上出现了用6组成的三角形

## 加利福尼亚（カルフォルニア）

### 1.与梦见命运性的再次相遇

到达加州的旧金山（サソフラソシスコ），雷神把伙伴们带到"日本镇"的自己家。这时，雷神却接到了梦见的电话，说她在码头等他，有事相托。码头在尤宁广场（ユニオソスクエア）东北大道尽头。梦见是雷神儿时的好友，6年前他们分手，今日相见分外高兴。梦见请求雷神将一封信转交给在唐人街的都来。


雷神与梦见再次相遇

另外，在日本镇付500美元可参加相扑比赛，胜不同级别的对手会有不同的奖励。

### 2.中国剧场之谜

夕能和禅刚已等在回来的路上。屋里传来奇怪的电话铃声，只有夕能能听懂电话中的暗号。于是，大家一起去唐人街的中国剧场。一看曼特主演的第2段电影，孩子们便失踪了。在剧场中，将都来的信给VIP室守卫看，即可进去。一位自称都来妻子的女人将他们带到地下的接待室。在那里按她的意见一看电影，却莫名奇妙地转移到了一个奇怪的地方。这个女人果真是都来的妻子吗？



遇到一位自称都来妻子的女人

另外，在唐人街买东西付100美元，可得到一张中国彩票，抽一次签。奖品共有五等。

### 3.通过胶片地带

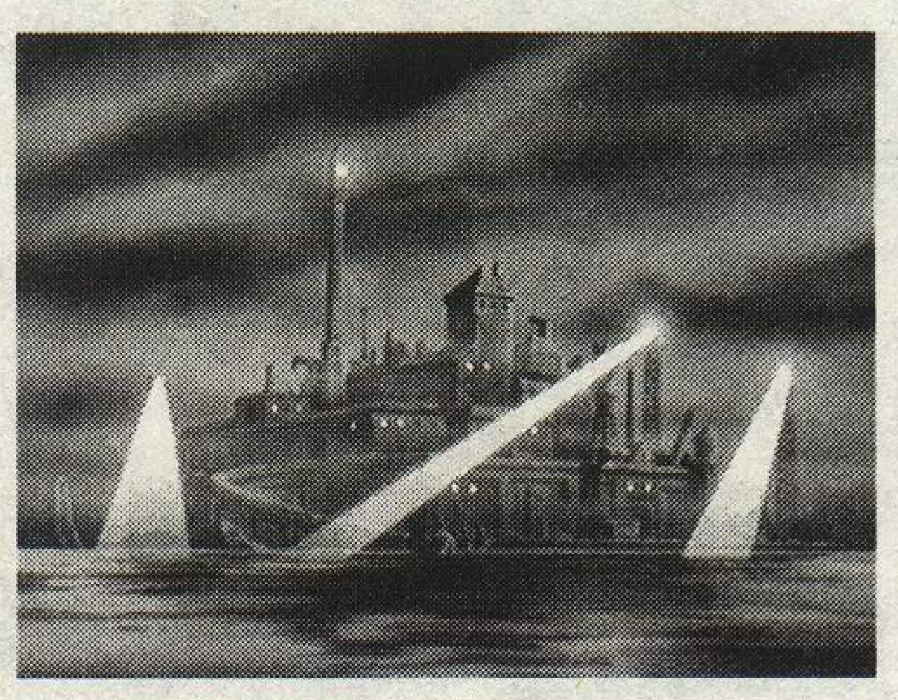
他们被骗到的这个奇怪地方，是用电影胶片构成的地带。但不用担心，一边随着胶带上下移动，一边前进在出口处要打倒两个女怪物，即可走出这里。这里播放的是一个女人跳下来自杀的电影，其意义，以后自会明白。



打倒两个女怪物

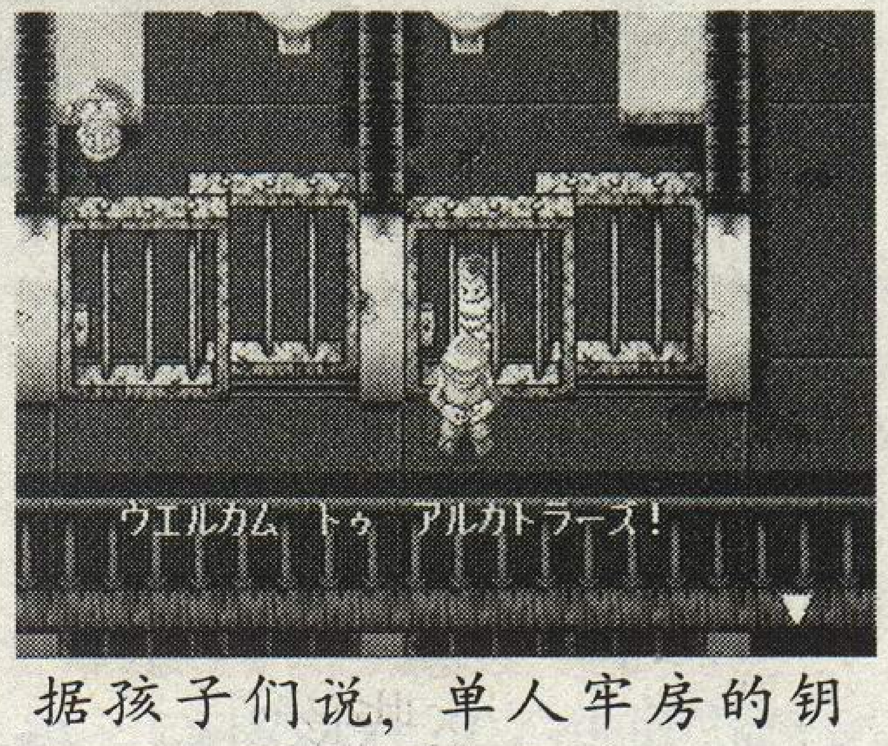
### 4.打倒假妻子，去阿尔卡特拉兹（アルカトラズ）岛

回到接待室，都来派来的艺人们也赶到。原来，都来和看电影失踪的孩子们都被关在旧金山近海的一座阿尔卡特拉兹岛上。艺人们愿作向导。途中，要打倒黑暗教团假冒都来妻子的刺客。码头上已准备好潜水艇，乘潜水艇便可进入海底迷路。西边的出口就是阿尔卡特拉兹岛的入口，其它的出口是去印第安村的，不要搞错。


阿尔卡特拉兹岛

### 5.一行人被作为犯人进入牢房

正像情报说的那样，孩子们被在牢里，据孩子们说，单人牢房的钥匙在三层狱长手里。他们相继打到卫兵去三层。这时，狱长用大炮向他们开

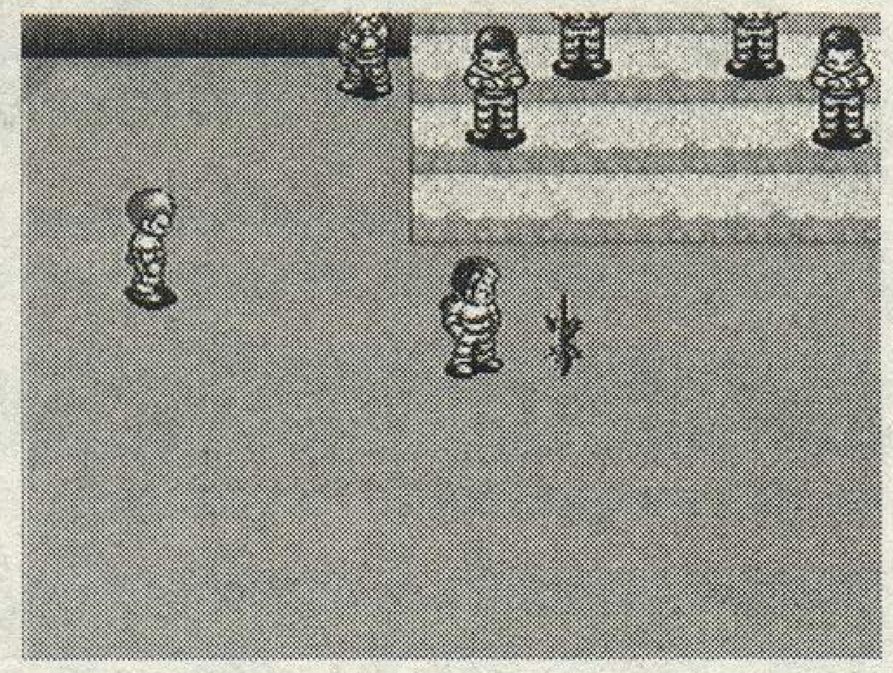


据孩子们说，单人牢房的钥匙在三层狱长手里

火，最终还是把他们关进了牢房，所有装备也被没收。囚犯到操场集会，都来又与大伙见面了。广场上落下奇怪的花朵，尽量捡起来。

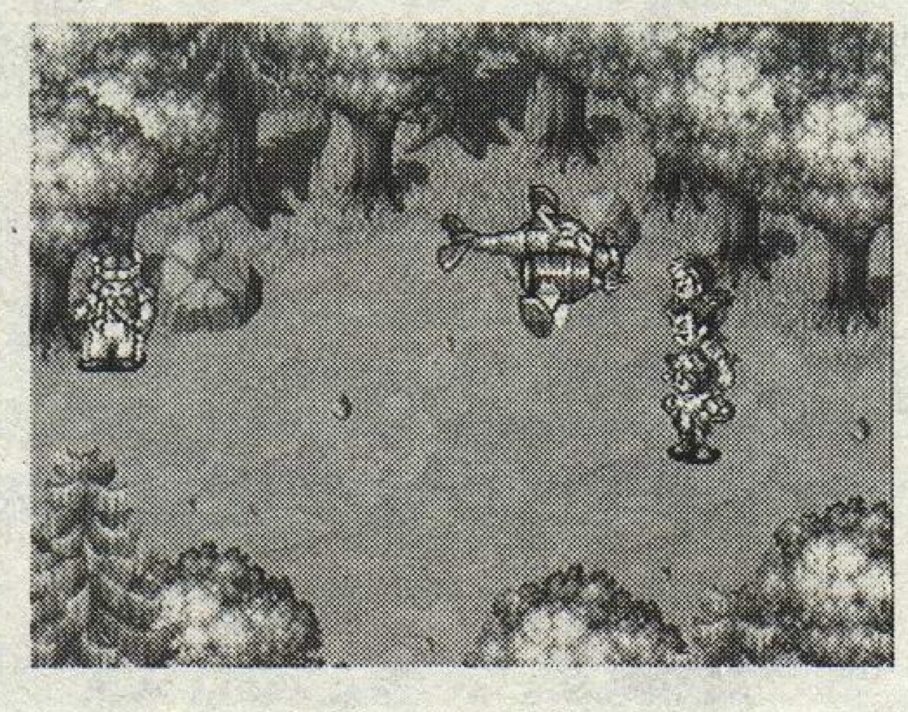
## 6.逃出阿尔卡特拉兹

实际上，他们捡到的是蓝晰蜴的尾巴、蒲公英、黑百合。收集牢房中的黄色肥皂，交给广场上的一个囚犯，请他制成炸弹。将炸弹交给都来，确定出逃计划。夜晚，开始出逃。单人牢房的钥匙在广场东边监视塔上的怪物手中，打倒它便可逃出。


他们捡到的是蓝晰蜴的尾巴

## 7.都来利用机械装备带他们翻过约塞米蒂山（ヨセミテ）

根据写在给都来的信中的失踪孩子名单，梦见被怀疑是间谍，眼下她在好莱坞。去好莱坞要翻过约塞米蒂山。可乘都来准备好的战车去。山道上到处都是巨大的岩石，用战车上的大炮轰碎岩石就可顺利通过了。途中在约塞米蒂村休息。这次都来又送来了飞机。乘飞机也可再回以前去过的地方看看，会有只能从飞机上才能发现的印第安村，到那里可从酋长处得到魔法种子。同时，也可直接去好莱坞了。


这次都来又送来了飞机

## 8.好莱坞隐藏着的罪恶

翻过约塞米蒂山，向西即可到好莱坞。首先是贫民街，北边是好莱坞华丽的摄影场，通往摄影场的道路都关闭着。为了打探梦见的下落，只有知道去摄影场的办法。从镇西北的儿童演员试听场可进入摄影场旁边的地方。他们赶走了年龄过大的禅刚，通过了考试。在试听场内电影监督隆·捷利（ロソ·テリー）策划用毒气将他们这些孩子们包围。幸好禅刚及时赶来相助，将他们一起救出。



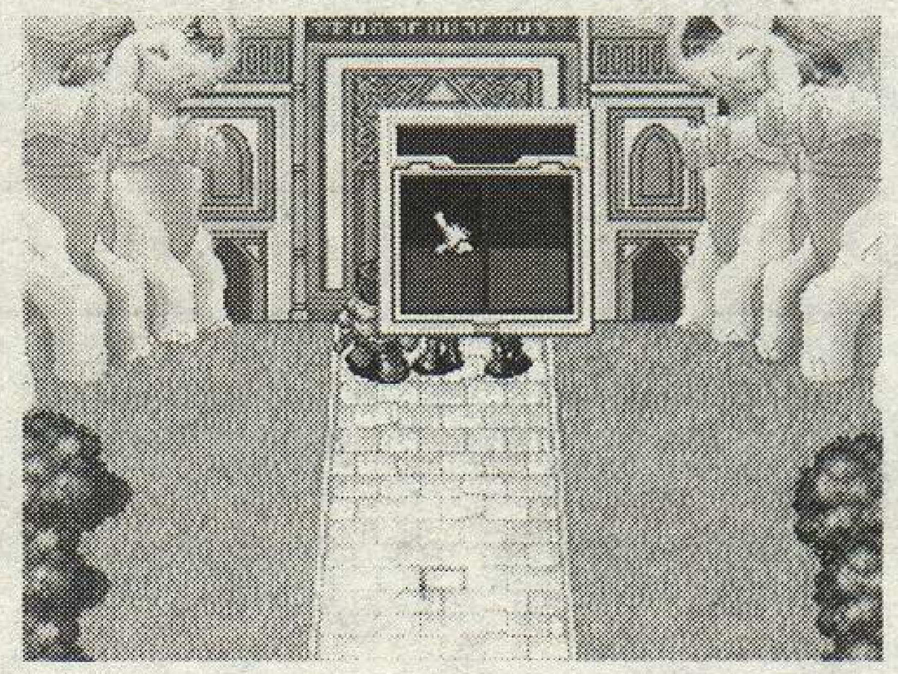
镇西北的儿童演员试听场可进入摄影场

## 9.梦见被抓走

离开摄影场后，从报纸上看到梦见被作为间谍被捕的消息。他们在摄影场一带徘徊，想得到些情报，结果发现里边房子的窗边可偷看到隆·捷利的房间。此时，那位曾把给都来的信交给梦见的女演员，正在讲述梦见是无辜的，自己才是间谍。但是……。

## 10.跟踪隆·捷利

看到女演员被说服，他们决定跟踪隆·捷利，进入建筑物内。在此之前，如果不偷听，建筑物的入口便不会打开。通路的按钮在墙壁上。进屋后，要迅速打倒怪物，去追赶隆·捷利。来到外面竟是座宏伟的宫殿。但入口的门有4块颜色不同的暗号板。此时，能打开门的就是夕能从电话中得到的暗号，重新确认一下，提示窗上即会给出4种颜色的顺序，按顺序按色板即可。

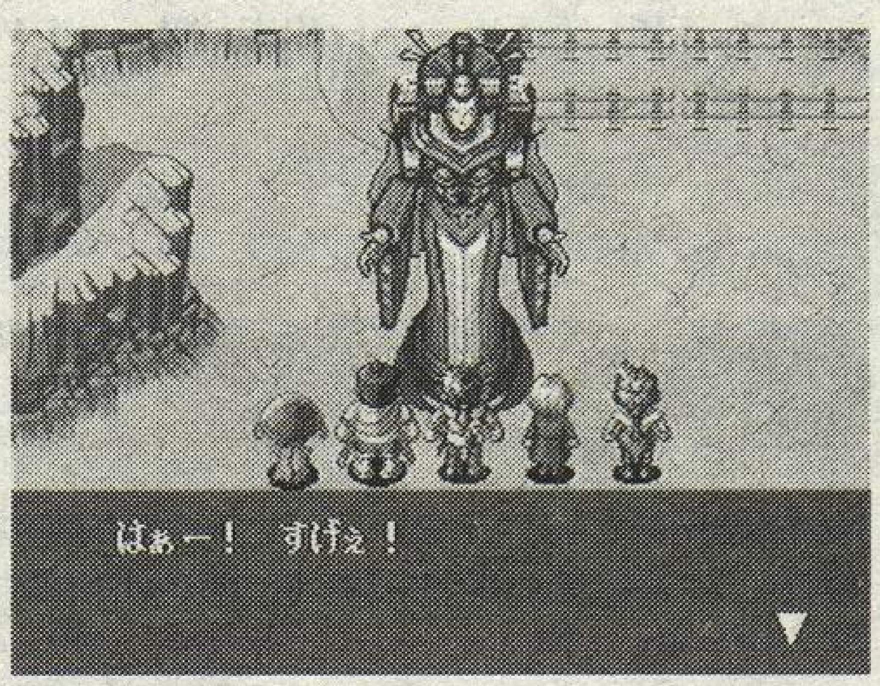

入口的门有4块颜色不同的暗号板

## 11.梦见唤出了神奇的力量

操作正确，画面上的宫殿即会倒塌，去里面的空地，梦见被压在那里。但雷神他们却被怪物包围。情危之下，激怒了梦见，一股神奇的力量爆发了，它震摄了隆·捷利。

## 12.乘巨大的机器人与对手交战

听说隆·捷利逃到好莱坞东边的死谷（デスパレー）。于是，他们也追到这里。这时，一只高大的机械猿出现在他们面前，他们惊呆了，怎么办?都来赶到，他带来3件交通工具，在他的命令下，3件交通工具合为一体，成为一个巨大的机器人，乘机器人，用ズバリ必杀技ワルツ的连发攻击对方，即可打败巨猿。



3件交通工具合为一体，成为一个巨大的机器人

## 14.相信梦见，去亚利桑那

打倒隆·捷利之后，梦见的样子骤变，梦见回忆着哥哥萨姆被黑暗教团抓走的情景，据梦见说，萨姆被抓到亚利桑那的一个地方去了。他们相信了梦见的话，决定去亚利桑那寻找萨姆。雷神释放了祭坛中的伊甸园圣火，得到了可对敌人造成普通攻击1.5倍伤害的雷王波秘技。然后，大家出发去亚利桑那。



打倒隆·捷利

# 亚利桑那（アリゾナ）

## 1.从拉斯维加斯到大峡谷

一进入亚利桑那州便是拉斯维加斯村。这是个只有道具屋的寂静小村，同行的都来说要开发这里，决定留下不走了，于是与大家告别。下面将要通过大峡谷的溪谷，乘罐梯渡过去，在很高的地方，隐藏着怪物。



都来说要开发这里，决定留下不走了

## 2.去印第安村

通过大峡谷，向西有个印第安村。从酋长那里可得到スカイウォーカー种子,这个种子具有可将你瞬间带回你曾拜访过的村镇。继续向东南前进，还有印第安村。从那里可得到アップラパー种子。这两个种子很重要，一定要得到。

## 3.菲尼斯（フェックス）村发生了什么事

在位于古迹河谷（モニュメントバレー）南边的菲尼斯村，一个男人说，有个叫D的男人今晚会骚扰他女儿，希望能帮帮他。但在男人家呆了一晚，什么也没发生。过了一晚，再去时，才知他女儿被一个胖子袭击后，女儿马上变成了胖子。另外，去酒吧，镇上瘦弱的保安官说，他被一个流氓纠缠，被一个叫埃斯（エース）的人解救。



女儿马上变成了胖子

## 4.去托姆斯顿（トゥームストン）

亚利桑那州流行肥胖时髦。那个流氓自称是克林顿家族的，克林顿家族组织的根据地在托姆斯顿。雷神他们决定马上去位于南部的托姆斯顿。在入口处，遭到曾在酒吧遇见过的克林顿兄弟的袭击，用全体攻击打败他们。进入镇内去酒吧，发现地下软禁着一个女人，她是以愚弄胖子罪被捕的。她很瘦小（体重不到100公斤的人不得进镇），只好让她穿上相扑套装逃出去。作为答谢，他们可得到这套套装。



在入口处，遭到曾在酒吧遇见过的克林顿兄弟的袭击



她是以愚弄胖子罪被捕的

## 5.阿伯蒂城的密谈

这个城中有很多不是胖子不能进入的门，所以穿着套服即可进入内城。这里是饱食世界，女王阿伯蒂亲临。要偷听女王的密谈。



女王阿伯蒂亲临

## 6.OK牧场的决斗

密谈的内容是，他们计划把保安官引到OK牧场，将解救他的埃斯和雷神等人一起干掉。立即回菲尼斯，告诉保安官。最后，保安官逃走，埃斯成为伙伴。去OK牧场与克林顿三兄弟决斗。



去OK牧场与克林顿三兄弟决斗

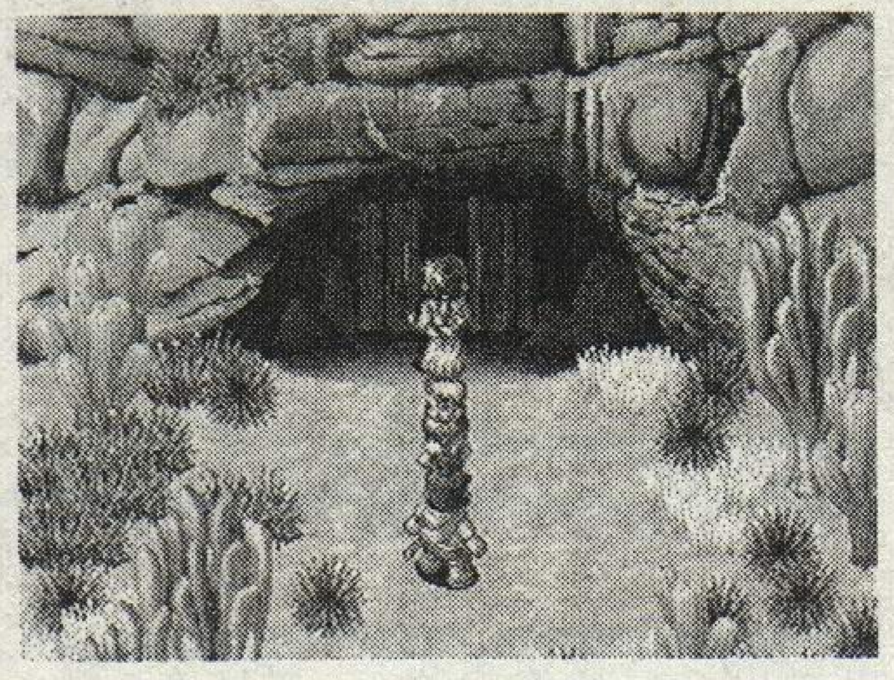
## 7.阿伯蒂城的秘密



在城的最上层与阿伯蒂对战

为了打倒阿伯蒂，要进入城内，但进城的楼梯被堵着，只好从房间的门去里边的工厂。他们发现工厂里正在把胖人加工成食品，然后送往纽约。在城的最上层与阿伯蒂对战。阿伯蒂会使用毒和麻痹攻击，要充分准备恢复道具。

## 8.托姆斯顿消失



穿过东边卡尔斯巴德岩洞

打倒阿伯蒂后，克林顿三兄弟的小弟比利（ビリー）决心改悔，埃斯也坦白了保安官之事。镇子恢复了和平。突然，空中一道闪电，随之托姆斯顿消失了。梦见用她的超能得知这事是休斯顿的人干的。据比利讲，穿过东边卡尔斯巴德（カールズバット）岩洞，即可到达休斯顿的得克萨斯。比利有进入岩洞的钥匙。一行人决定通过岩洞去达拉斯。

# 得克萨斯（テキサス）




偶然遇到了幼时的好友玛格

穿过长长的岩洞，来到卡尔斯巴德村，偶然遇到了幼时的好友玛格。他是抵抗黑暗教团的太阳十字军的成员。他可以帮助雷神他们登上移动要塞阿拉莫（アラモ）。在要塞内，他可以带他们去所有的房间。在客房内休息一夜。玛格去达拉斯想见大首领，但他见到的大首领竟是死神。玛格被死神打伤，最后死去。科学家说要救他必须得到火的龙舌兰（テキーラ）。为此，雷神与梦见告别，去墨西哥。




玛格被死神打伤，最后死去

# 墨西哥（メキシコ）

## 1.与牙买加（ジャマイカ）人博布相迂




他们撞到了一个推手推车的男人，他叫博布

在边境镇埃耳帕索（エルパソ）他们撞到了一个推手推车的男人，他叫博布。为了给刚才冲突中受伤的禅刚治伤，他们来到博布家。向他打听火的龙舌兰之事，他却全然不知。后在镇上从别人的谈话中，得知墨西哥城博物馆的一个叫洛美罗的人，也许知道一些情况。

## 2.埃耳帕索遭黑狗袭击

刚要离开埃耳帕索，却发现一队绿皮肤的少年向博布家走去。一种不祥的预感驱使他们回到博布家。这些少年自称是博布的学生，但却有很多可疑之处，据说学生们的家在墨西哥城。为了弄清原委，博布决定与他们同行去墨西哥城。正要出镇，却被黑狗包围了。




这些少年自称是博布的学生

## 3.死寂的墨西哥城

来到埃耳帕索东南的墨西哥城，城内死一般地寂静，没有居民，只有商人。据他们说，居民好像什么食品都买不到。教会好像有活动，但进不去。先去东边的博物馆看看。向馆长洛美罗打听居民和火的龙舌兰之事，他说居民都已变成死鬼，但却不知火的龙舌兰之事。仔细看看，博物馆的展品也许会给你启示。




向馆长洛美罗打听居民和火的龙舌兰之事

## 4.夜晚潜入教会

看完全部展品后，再去见洛美罗，他会说教会很可疑。并给了他们几件黑斗蓬，穿着它即可与夜里教会的人一样打扮，进入教会了。



给了他们几件黑斗蓬

## 5.奇特人仪式和贝拉顿那（ベラドンナ）

教会里，一个名叫贝拉顿那的女人正在举行一种仪式，她让孩子们上到祭坛上，然后取出他们的心脏，将孩子们变成死鬼。仪式结束后，贝拉顿那察觉了雷神一行的到来，让她的手下魔道士麻醉了雷神他们。第二天早上他们醒来，发现身体并无伤害，马上回去向洛美罗报告了昨晚的事情。洛美罗认为这与古代的活祭仪式很像，建议他们去古代文化遗迹瓦哈卡村去看看。




将孩子们变成死鬼

## 6.博布的新的力量

来到瓦哈卡，魔道士和死鬼在等着他们。魔道士知道博布的弱点是听牙买加音乐，便想设陷阱害他。想不到，博布突然冲向魔道士，一下子将他击倒。在夕能的劝说下，博布成功地将这种破坏力变成了自己的真力，博布拥有了新的力量。



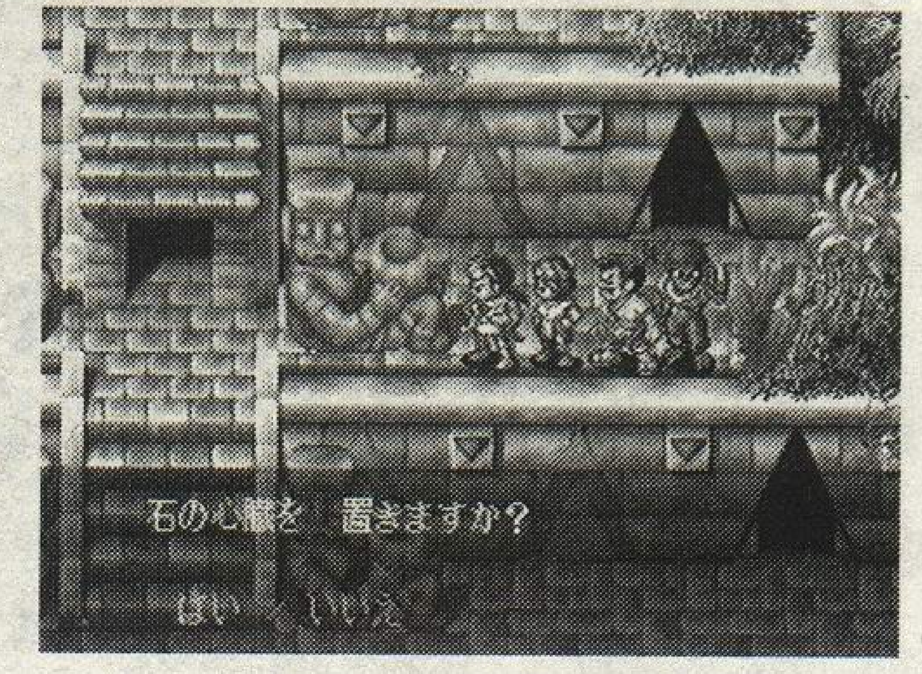

来到瓦哈卡魔道士和死鬼在等着他们

## 7.穿过密林去金字塔（ピラミッド）

打倒魔道士，洛美罗赶来。告诉大家死鬼的弱点是怕撒盐。于是死鬼们纷纷逃进密林深处的金字塔。那里也许就是贝拉顿那的老巢，必须赶去。林中的路很难找到，也很难走，要有信心。

## 8.攻克金字塔

眼前是古代建造的高大的五层金字塔。上塔的方法是，首先要拿起各层放着的石头心脏，然后稍稍移动各层外设置的石像，把石心脏放在左右两尊像上，通往下一层的楼梯便会出现。第四层上，战士巴拉姆（バラム）正等在那里。




移动各层外设置的石像

## 9.夕能选择与斯卡沃尔夫（スカーウルフ）交战

巴拉姆会带雷神他们去贝拉顿那的房间，贝拉顿那命令夕能与雷神他们的交战。原来，在教会昏睡中，夕能被贝拉顿那取走了心脏。但是，夕能以强大的抵制能力克制着自己，并选择巴拉姆的真身斯卡沃尔夫交战。打败斯卡沃尔夫即可去里屋与贝拉顿那决战。




贝拉顿那命令夕能与雷神交战




与贝拉顿那决战

## 10.战胜贝拉顿那

贝拉顿那会使用死亡花瓣进行全体攻击，要当心全员的HP。但她的弱点是怕光。用雷神的奥义雷光波即可打倒她。从她身上可得到火的龙舌兰。

## 11.与博布和夕能告别

博布的学生都回来了，为此，博布与雷神他们告别。夕能因被夺去心脏，想外出修行，也前来与之告别。另外，还要回墨西哥城，可从居民那里得到各种道具。




博布与雷神他们告别

## 再去得克萨斯

### 1.火的龙舌兰被抢走

回到得克萨斯，马上去玛格处。火的龙舌兰的光解除了死神咒，玛格渐渐好转。突然，在一旁的科学家Dr·M抢走了火的龙舌兰，原来，他是与卡斯塔（カスター）将军合谋，把雷神他们夺来火的龙舌兰，再占为己有。他乘上准备好的飞机逃往休斯顿了。



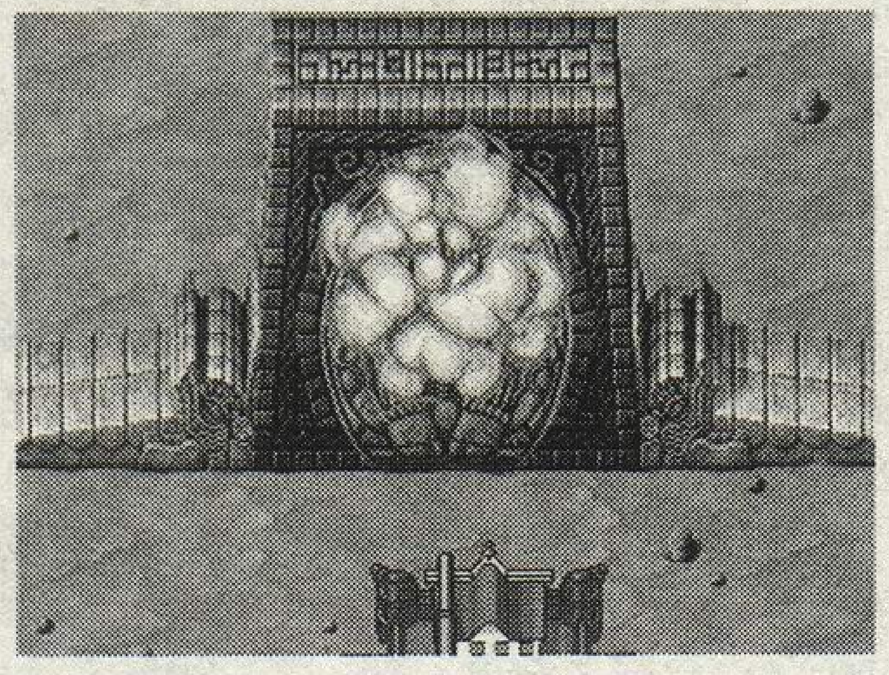
科学家Dr·M抢走了火的龙舌兰

### 2.无法进入休斯顿基地

好像有什么秘密，休斯顿基地虽在眼前却进不去。在阿拉莫的酒吧里，得知达拉斯科学家马更些（マッケンジー）知道基地的情况。立刻去东北的达拉斯。马更些告诉他们，三块石板即是基地的封印。

### 3.卡尔斯巴德村毁灭

关于三块石板，首先用阿拉莫要塞踩上北边的一块石板。用大炮袭击石板，便会从中出现一个巨大生物。只要踩在石板上，与巨人对战就会平安无事，然后去下个石板。听说卡尔斯巴德村被破坏了。赶去一看，果然房屋全毁。村民说是山崩，这是什么意思不明白，但作为黑暗教团的策略最好有所提防。


用大炮袭击石板

### 4.破坏石板，进入基地

在村中调查后，重新开始破坏石板。破坏基地东西两边的石板都会出现一个巨大生物，先后打倒它们，即可解开基地的封印。正要开始攻击基地，指挥室内却闯进涂满血的士兵。这好像是死神干的。必须先停止攻击，分头找出潜藏在阿拉莫要塞中的凶手。否则，将不能离开阿拉莫要塞。



指挥室内却闯进涂满血的士兵

### 5.杀人事件的凶手是谁

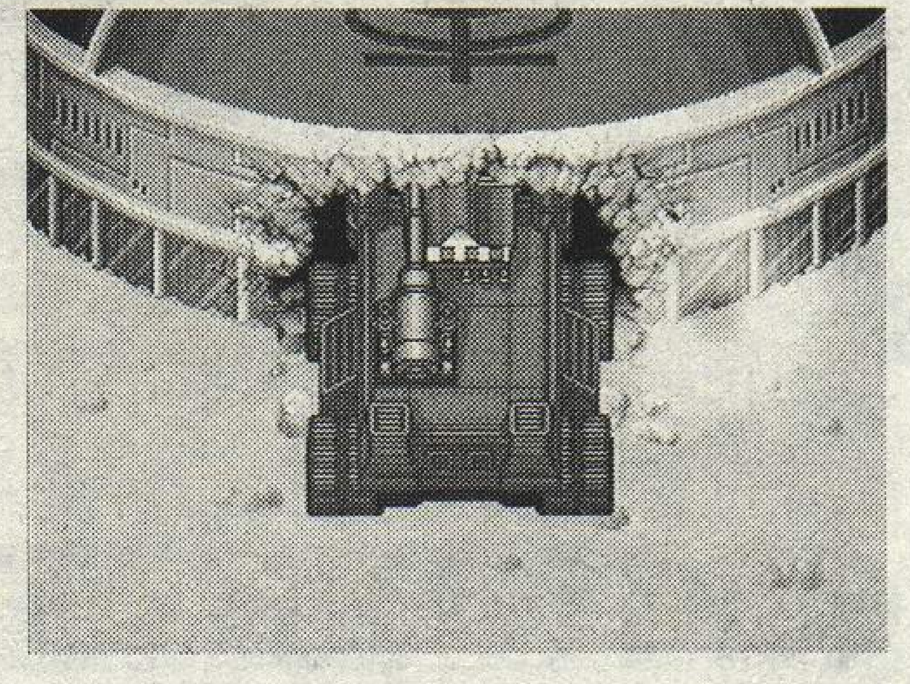
首先去士兵的房间看看。房间里什么也没有，却从天花板上掉下士兵的尸体。随后再去酒吧，那里有两名士兵被杀。赶快去医务室看看玛格是否安全。最后回到指挥室，那里，卡斯塔将军被杀。是什么人干的呢？



赶快去医务室看看玛格

### 6.对休斯顿基地的特殊攻击

卡斯塔将军一死，玛格赶来。这时，统治得克萨斯的斯卡尔比特出现在前方，就是他操纵死神，使得克萨斯陷于混乱之中。卡斯塔将军死后，玛格得到指挥权，命令向休斯顿基地突击。但是，只是攻破了基地的外壁。要想从这里到阿拉莫，只能通过白刃战。


攻破了基地的外壁

### 7.埃斯再次成为伙伴

进入基地后，马上去能源中心室。然而，出口被堵着，同时，巨大的转轴可始启动，已没有任何逃跑躲避的余地了。这时，埃斯再次出来相救，并成为伙伴，大家一气呵成冲进了基地内部。途中有操纵斯卡尔比特的科学家的房间，为了收集情报，要顺便去一下。



埃斯再次出来相救，并成为伙伴

### 8.打到尼塞（ニセ）大总统

来到最上层，尼塞大总统正操纵着叫"神火"的能源大炮。埃斯识破了大总统的伪装，与之交战。战斗必须在10分钟内结束，否则，基地将被"神火"摧毁。



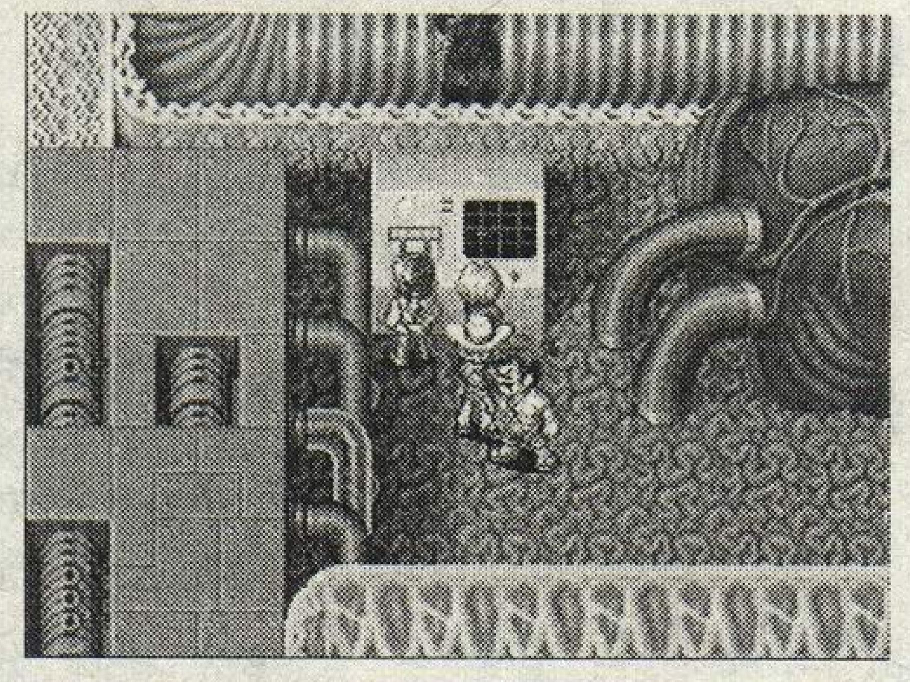
埃斯识破了大总统的伪装

## 9.出现巨大战车

为了逃离危险，雷神他们决定回阿拉莫要塞，正要靠近升降梯，突然一声巨响，前方的山壁崩塌，从里面开出一辆斯卡尔比特操纵的巨大战车。原来，摧毁卡尔斯巴德村的"山崩"就是这家伙。大家决心阻止战车前进。一场肉博战即将开始。

## 10.穷追斯卡尔比特

要想进入生物状构造的战车里，首先要阻止战车前进。战车的心脏就在左侧突出的部分，从那里即可进入心脏部位的房间，操纵机械即可停止运转。再往里走，有圆圆的强行移动装置，利用这种装置可去斯卡尔比特的指挥室。



进入心脏部位的房间

## 11.与玛格告别，去明尼苏达

在指挥室打倒斯卡尔比特。他使用的地狱之火会造成强烈伤害，全员必须不断使用恢复魔法。雷神他们准备去明尼苏达追赶逃走的Dr・M，而玛格要留下修复阿拉莫要塞，因此，他们决定在此分手。




与玛格在此分手

# 明尼苏达（ミネソタ）

## 1.印第安的圣地拉什莫尔

进入明尼苏达，北边便是印第安圣地拉什莫尔村。通往石舞台有门要打开它。村西的岩壁雕有Dr・M的怪模样。他们从村里人那得知，村北面有个密苏里村，只能利用Dr・M的机械才能渡过桥到密苏里村。另外，村右端的树林中有宝箱，要耐心地找找看。



村西的岩壁雕有Dr・M的怪模样

## 2.桥已坏，无法前进

在密苏里，桥被Dr・M的机器人封锁着，一靠近它，便会射出炮弹，只有破坏机器人脚下的桥，机器人便会掉进深谷。但桥已坏，不得不改变路线，去西边的洞窟。




桥被Dr・M的机器人封锁

## 3.穿过洞穴

通过西边不长的洞窟，便来到四面环山的空地，向西便来到索尔特莱克西代（ソルトレイウシティ）镇。镇上所有的人都在谈论一个话题，就是一个少年得了一种怪病。究竟是什么怪病呢?伊甸园的神殿怎么会与索尔特莱克西代镇相邻呢?病孩子家在镇西。

## 4.孩子患的是什么病

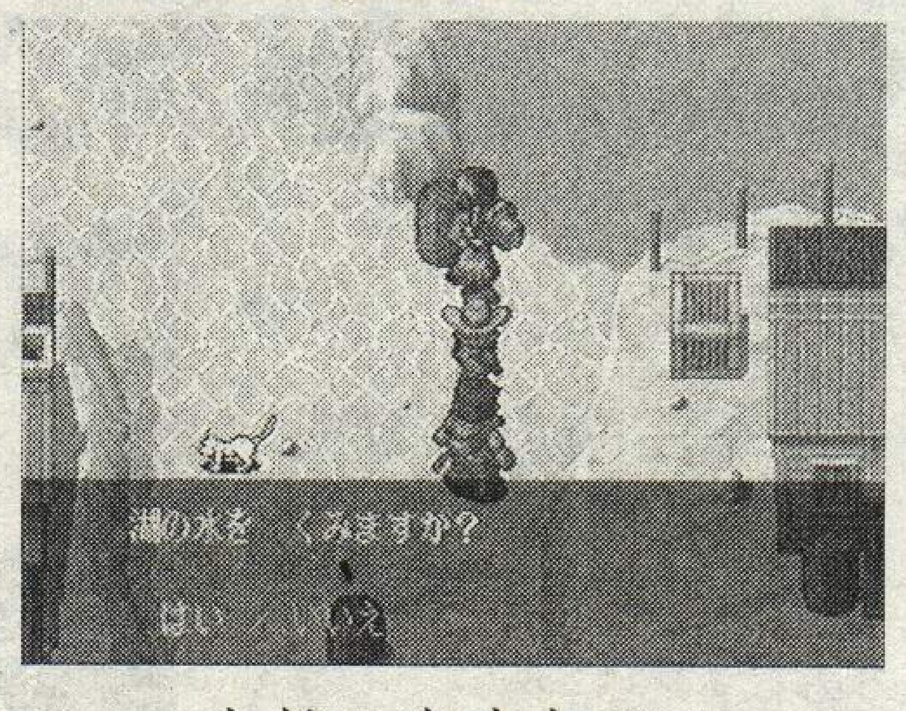
在少年家，全身铁青的少年躺在床上，梦话中说到画册的事，雷神看了看放在床上的画册，内容是关于少女的肌肤渐渐变青的故事。看完之后，雷神的脸也变青了。接着，担心地靠过来的伙伴们也都传染了。想问问孩子的母亲，没等靠近，母亲便跑出门外，在门外，大家拦住了她。问清原来画册是镇上画家的管家画的，但不知什么时候，内容却变了。




雷神看了看放在床上的画册

## 5.询问画家的管家

管家的家在村东南。如果被传染上怪病了，与管家对话，他会让你用铁桶去打桶水来。若没患病，他会赶走你。为了打听画册的事，什么请求都要答应。去村北湖中打完水再回到管家家。




去村北湖中打水

## 6.创造一个自己喜欢的人物

将水交给管家后，他说活体画的准备已完成，马上让管家画画。画面变成画版，用黑、白色画一幅自

己喜欢的面孔模样。再起一个喜欢的名字。管家说,若是画册引发的病,那么,这个画人也许可解决问题。



他说活体画的准备已完成

## 7.进入画册的世界

按照管家说的,把画人当作伙伴,马上回少年家。仔细查看画册,为了进入画册,画人开始念咒语,这时,雷神被吸进了画册中,画册故事中出现的恶魔便逃了出去。快去追赶恶魔打倒它。



画册故事中出现的恶魔便逃了

## 8.狠揍恶魔

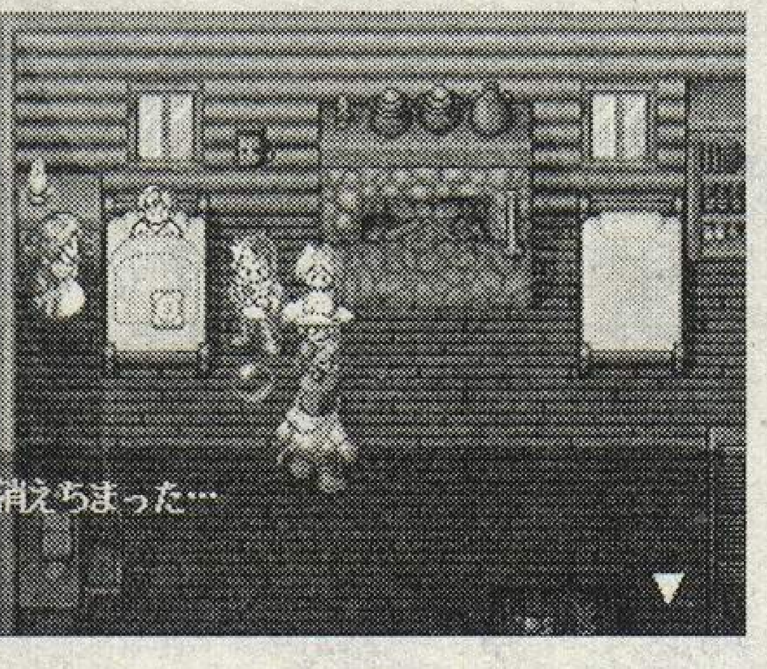
画册世界的迷路并不难走,一页页翻下去就走过去了。首先向上走,一去画面里边的小城,进城后向左上走,来到恶魔所在的大厅。打倒恶魔后,即可平安脱离画册世界。恶魔使用的是障眼术,我方命中率下降,这是很麻烦的,要好好收拾它。



打倒恶魔

## 9.得到泪珠(涙のしずく)

离开画册的世界,怪病被治好了。画人高兴地流下眼泪,它的泪水溶化了自己,却留下了泪珠。雷神他们拿到泪珠后,离开村子。



它的泪水溶化了自己

## 10.通过彩虹桥

得到泪珠,回到密苏里。与村民对话得知这里也有个相应的印第安传说,据说用这个泪珠可架一座彩虹桥。去坏桥边一试,果然架起一座彩虹桥。马上过到对岸,去东北方向的明尼阿波利斯村。



泪珠架起一座彩虹桥

## 11.被老婆婆挽留

一进村,突然出现一只叼着人手的狗。不过,这人手是机器人的。途中,他们遇到一位老婆婆,她说禅刚很像她孙子,一定要留他们住一晚。听说前面还有拦路的少年。于是,他们决定留宿一晚。



他们遇到一位老婆婆

## 12.禅刚失踪

梦见和雷神夜里醒来,听到外面有奇怪的叫声,出去一看,竟是一些人面鸟身的生物在干农活,太奇怪了。第二天早上醒来,禅刚不见了,问老婆婆,她也不知道。突然发生地震,老婆婆的头掉了下来,原来,她也是机器人。这里到底发生了什么?



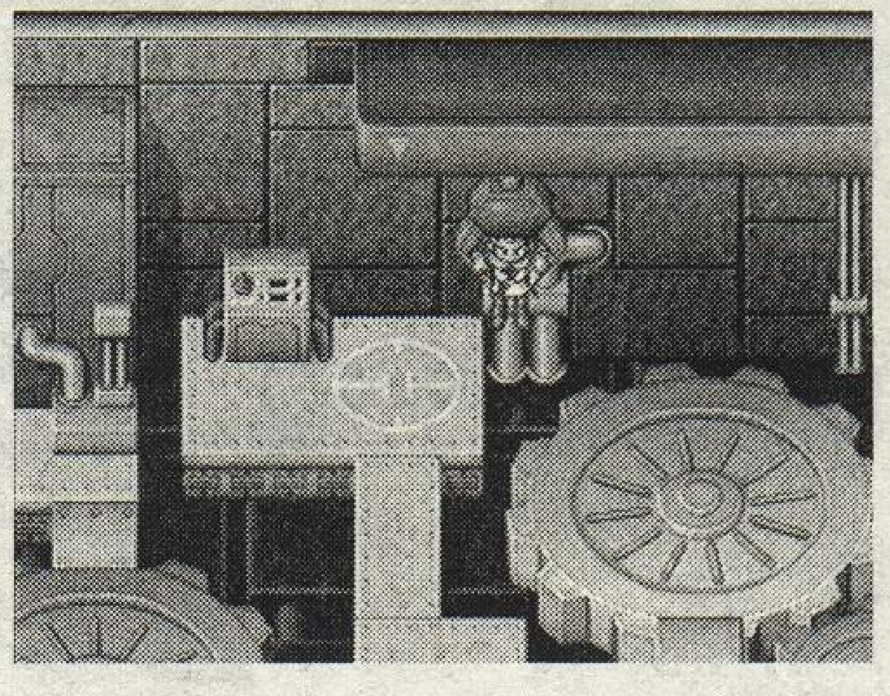
原来,她也是机器人

## 13.使人类退化的装置——DEVO

禅刚依然去向不明。过桥去相邻的圣保罗村,听说这里有可使人退化变成家畜的机械DEVO;邻村居民全是机器人,这是Dr・M的工作,他计划建立机器人王国;那个老婆婆是想把禅刚送进DEVO中。天呀!这怎么行,必须进入DEVO,阻止Dr・M的计划,救出禅刚。

## 14.潜入DEVO中

进入DEVO内部,一层是用工厂设备作成的陷阱。通过这里的程序是,设定传送带的三个时间,第一个5秒、第2个10秒、第3个也是10秒,即可按时传送到里面,开动里面的起重机,迅速回到返回的地方,按出口处的开关,即可和伙伴们一起进入下一个画面。


工厂设备作成的陷阱

## 15.得到エッグキー，进入门里

进入一层有已经变成家畜的人类，禅刚也在其中。此时，没有抓到Dr·M，不能救他们。向前走，上到二层，这里有台机器，放入蛋便可制造出各种蛋。这个蛋在二层的宝箱里，不妨试试看。



禅刚也变成了家畜

操作方法将这台机器的三个控制杆按照从左起的顺序把它们扳到下、上、上的位置，再放入蛋即可制出打开二层门的エッグキー。



可制造出各种蛋的机器

## 16.3号机器人出现

门里，Dr·M开发的3号机器人等在那里，马上交战，打倒后，它还会再次复活，第2次打倒后，它出现了故障，变成按雷神命令行动了。由于埃斯的判断错误，它被称为"火门"。



被雷神的命令行动了

## 17.从DEVO中逃脱

火门成为伙伴后，Dr·M出现。听说，他准备了陷阱，在芝加哥等着，同时，10分钟内DEVO将爆炸消失。要赶快离开工厂。比较麻烦的是还要通过一层的那个陷阱。与去时的操作完全不同，时间设定应为10秒、15秒、20秒，即可平安地逃出工厂。若超过了规定的时间，就会被送回储存的地点，重新战斗，回到DEVO时，已是爆炸之后了，不必慌张。

## 18.与火门一起去芝加哥

芝加哥位于从圣保罗出来后的西北角。进入芝加哥，附近的公用电话会响铃，电话是Dr·M打来的，他说，他正在芝加哥深处的大厦的最高层，要到达这里必须通过4个陷阱，首先是去画着猫的楼房楼顶。画面右下角的紫楼即为猫楼。备好装备后进楼。

## 19.当心猫楼中的猫

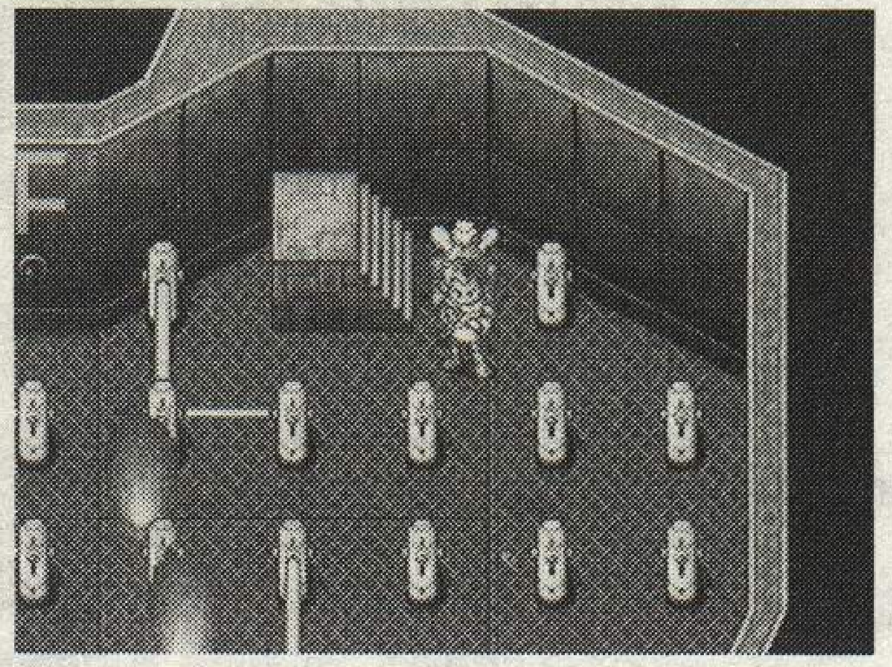
进入猫楼，火门告诉雷神，这里的猫全是机器的，黑猫还装有爆破装置，一靠近它便会爆炸，瞬间HP减半。火门可利用传感器放出干扰声波，不让猫靠近。每进入一个新楼，火门都可提示陷阱的说明和对付的办法。一边打倒出现的猫，一边前进，冲到屋顶后，电话又响了。



这里的猫全是机器的

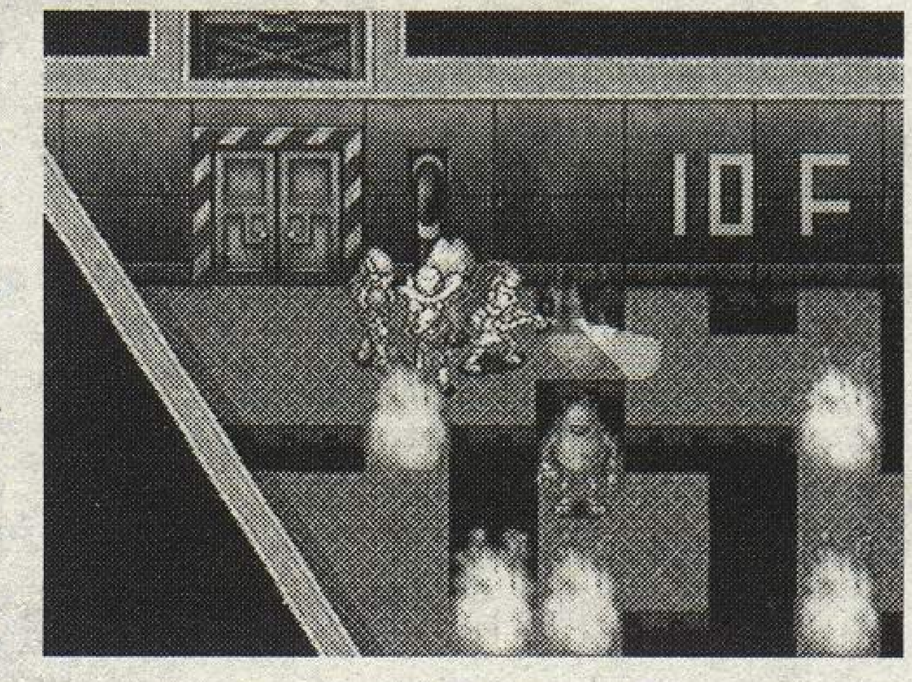
## 20.通过蓝楼的迷路

从屋顶的桥可到达蓝楼下到地面。过桥时当心不到掉下来。蓝楼的陷阱是要通过三色激光封锁的迷路。利用火门的视觉滤光器，即可看光，所以，只要小心前进就不会有问题。通过蓝楼，去接地上的电话。


通过三色激光封锁的迷路

## 21.扑灭红楼屋顶的火焰

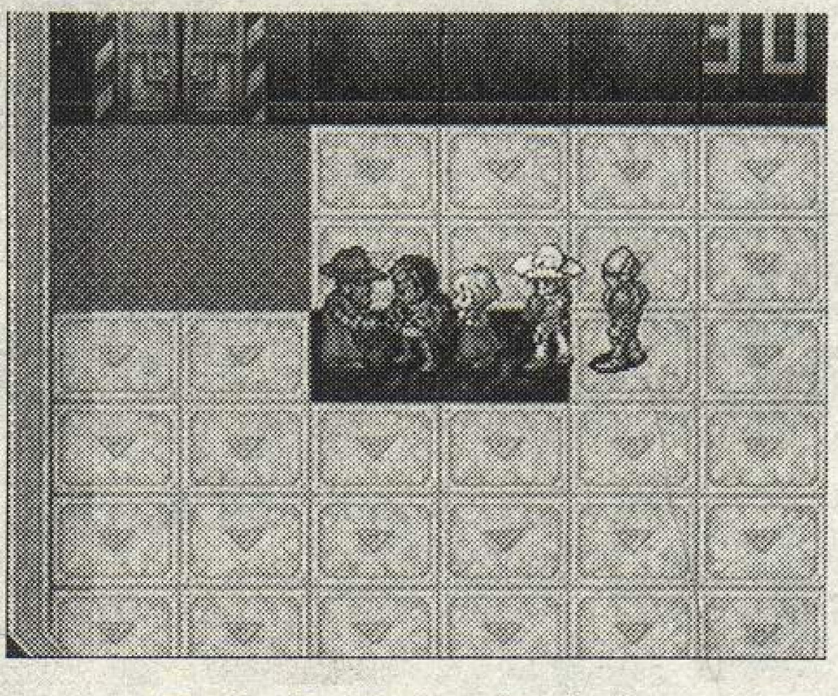
接着去红楼屋顶。这里由三种火墙构成迷路状。这些火要用白色灭火液灭红火、黄色灭蓝火、蓝色灭黄火。各种灭火液都只能用3次，不够时可去各区域的补充机补充。



各种灭火液都只能用3次

## 22.避过黄楼的地雷

从红楼的屋顶过到黄楼，下到地面。这里的陷阱是地雷。一靠近有地雷的板块便会报警，踩上地雷，不仅HP减半，还要与怪物交战。通过的秘诀是，慎重地试探板块边端，掌握哪个方向有地雷。电梯附


还要与怪物交战

近的地雷要特别注意。通过这最后的陷阱即可去大厦了。

## 23.大厦中与最后的机器人交手

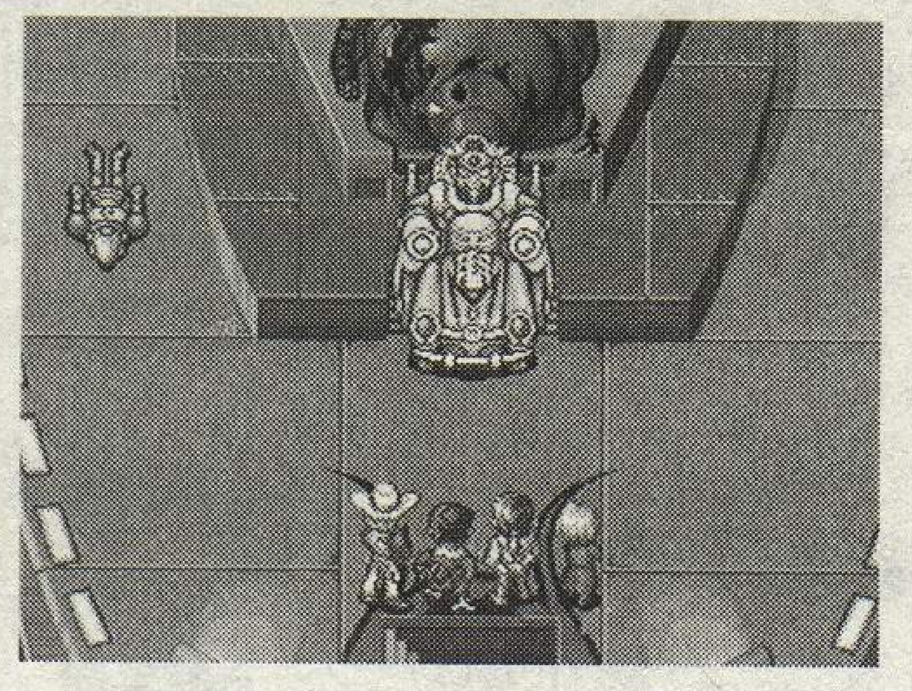
接完最后一个电话，Dr·M制造的最后的机器人带他们乘上大厦的电梯，在到达最顶层之前（时间限制为110层前），必须干掉这个机器人。



机器人带他们乘上大厦的电梯

## 24.与火门、Dr·M的决战

在到达最顶层之前打倒最后的机器人，即可见到Dr·M。他对火门发出一种奇怪的笛声，于是，火门又听从他的命令了，不得已必须先打倒火门，再与Dr·M决战。Dr·M变身为机器人，但他怕风攻击，让埃斯利用ハリケーン技专门对付他即可，其他人不断恢复。打倒Dr·M后，火门招呼雷神他们，告诉他们这里有伊甸园之火，去拜访位于索尔特莱克西代的伊甸园遗址。说完它便爆炸消失了。


Dr·M变身为机器人



火门招呼雷神他们

## 25.得到伊甸园之火的力量，去圣火的遗踪

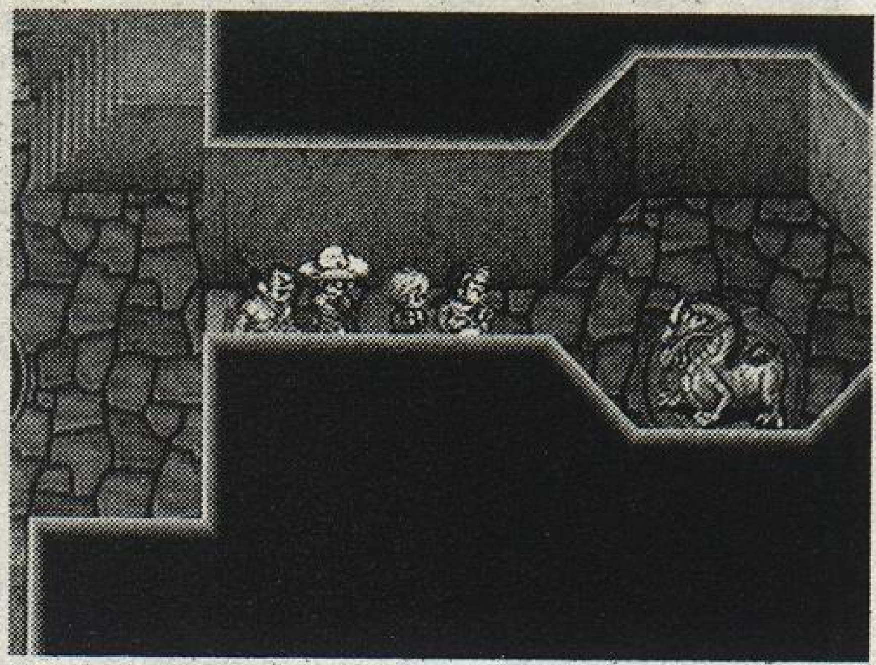
按火门说的，在塔顶的房间里有伊甸园之火。雷神修得秘技雷神波。随后他决定解放所有的伊甸园之火，整装前往索尔特莱克西代的火的遗址。

## 26.进入火迹址的大门

这里是与索尔特莱克西代相邻的伊甸园神殿，里面有扇刻着火纹身图案的门。释放了6个伊甸园之火的雷神一靠近门，魔法枪中便会射出耀眼的光束，门打开了，进入里面，从楼梯进入地下。

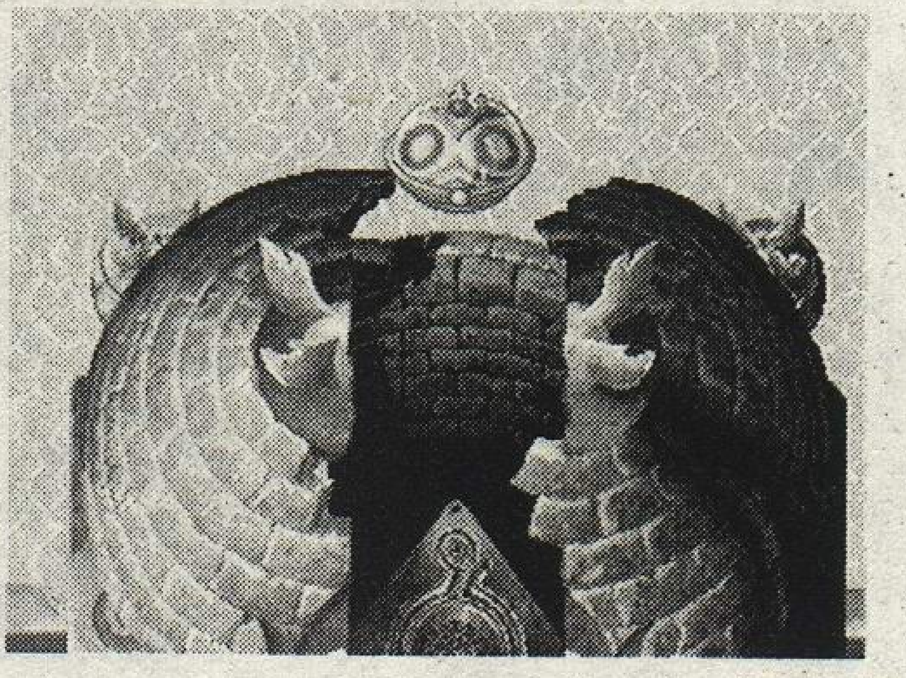
## 27.打倒守护神

地下有4条通路，顶端部位地面上分别刻着一个圆，一靠近它，烟幕后便会出现守护神，共有玄武、白虎、青龙、朱雀四个守护神。玄武神有很强的防御力，但怕风系攻击；白虎神擅长灵活快速攻击，但怕火系攻击；青龙神的防御力最强，但怕雷系攻击；朱雀神攻击力强，但怕水系攻击。4个家伙都是强手。每打倒一个，另一个的通路便会打开。但要回索尔特莱克西代恢复一下体力再战。全歼后，遗址便会出现。


白虎神擅长灵活快速攻击

## 28.乘飞船起飞

打倒4个守护神回到一层后，前方的墙壁打开，古代的火之都终于出现在眼前。进入其中，一个名叫亚当的男人等在那里，他说他是来交比玛娜（ビマーナ）飞船的，说完便消失了。从楼梯上去，看到一个球形物体，这就是比玛娜飞船。他们乘上飞船飞向太空。


他们乘上飞船飞向太空

# 密执安（ミシガン）

## 1.去卡尔维等着的底特律

飞船前突然黑云密布，梦见预感到在纽约将遇到邪恶之势。黑云中出现一张男人的脸，他自称是了不起的卡尔维，要想见到萨姆，就到底特律来，说完便消失了。飞船自动地在底特律着陆。

## 2.绝望的城镇底特律

进入底特律镇，人们似乎都生活在惧怕之中。一直前进，在桥前，卡尔维等在那里，假意的寒喧之后，一道怪光瞬间便毁了民房和道具屋（所以要事先买好东西）。他留下城顶恭候的话后便消失

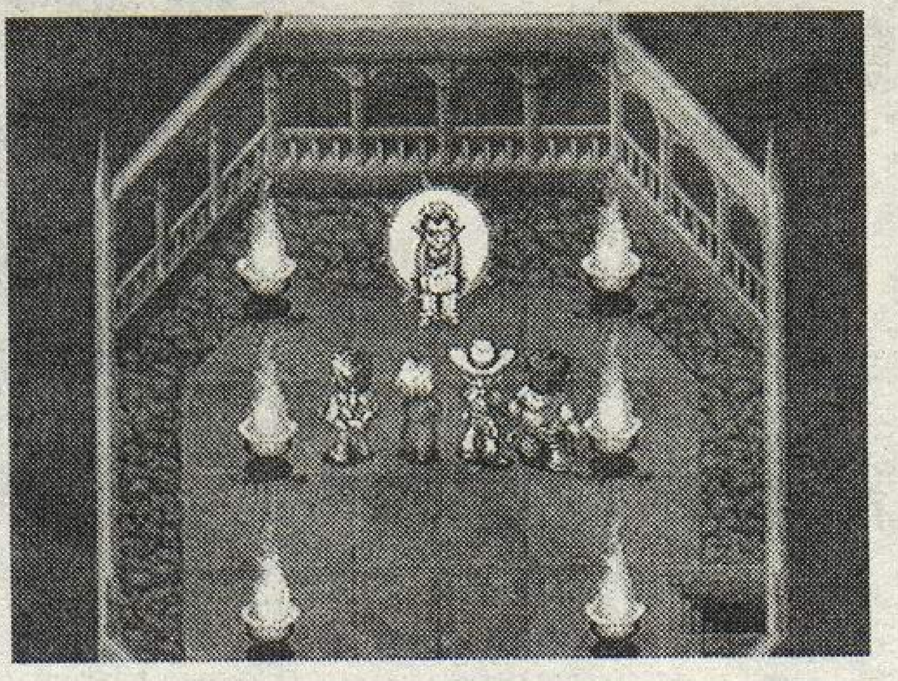


卡尔维等在那里

了。雷神他们决定冲进城去顶层。

## 3.雷神失利

卡尔维城内此时没有怪物，很顺利便到了顶层。但到处漆黑一片，不知从何处传来萨姆的求救声。这时卡尔维出现了，雷神他们立刻应战，

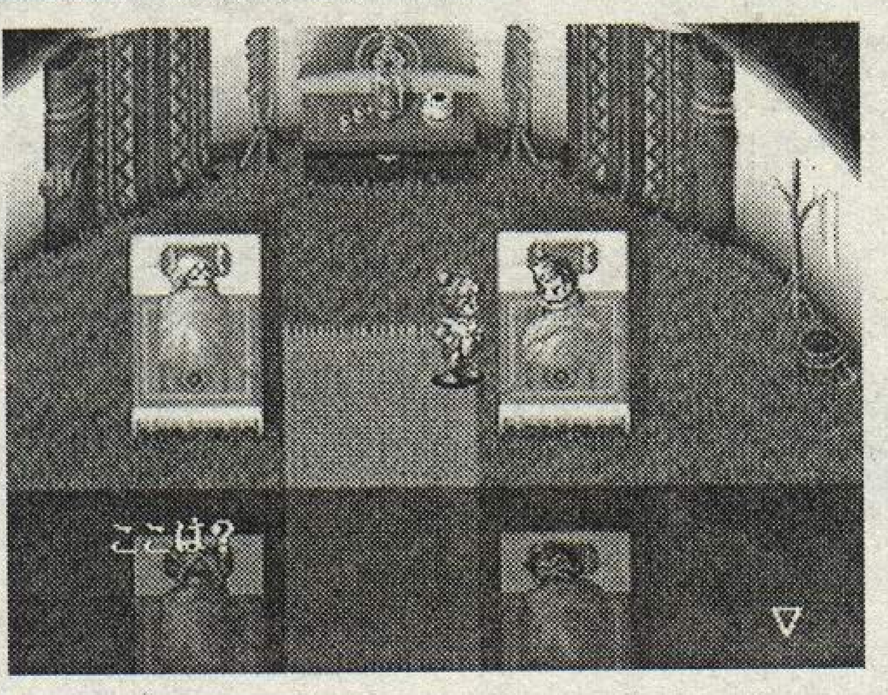


雷神他们立刻应战

终因不惯于黑暗，被卡尔维的必杀技フォトン打败。作为惩罚卡尔维毁掉了几处民房。

## 4.印第安国家

雷神醒来，发现夕能在身边。据说他失败后，夕能救出他并把他带到这个印第安小国来的。夕能告诉他要打倒卡尔比必须有3件宝，并对他




雷神醒来，发现夕能在身边

说伤好之前不要出去，然后离去。大酋长传话给夕能，要求他完成修业的最后考试。

## 5.夕能通过了考验

夕能来到位于村中央的大酋长宫，大酋长命令他作为最后的修行，通过蛇洞，取回内地的神兽珠。在蛇洞中，绝对不能回头，哪怕是雷神在身后，也不能回头，否则将



哪怕是雷神在身后，也不能回头

回到入口处。始终不回头，即可走出洞，再去瀑布潭。途中会有走不通的地方，夕能一靠近，便会架起彩虹桥。就这样一直向里走，遗迹便会出现。要进去取宝




自己化身的挑战

珠，还要战胜前方水变化后出现的自己化身的挑战。

# 佛罗里达（フロリダ）

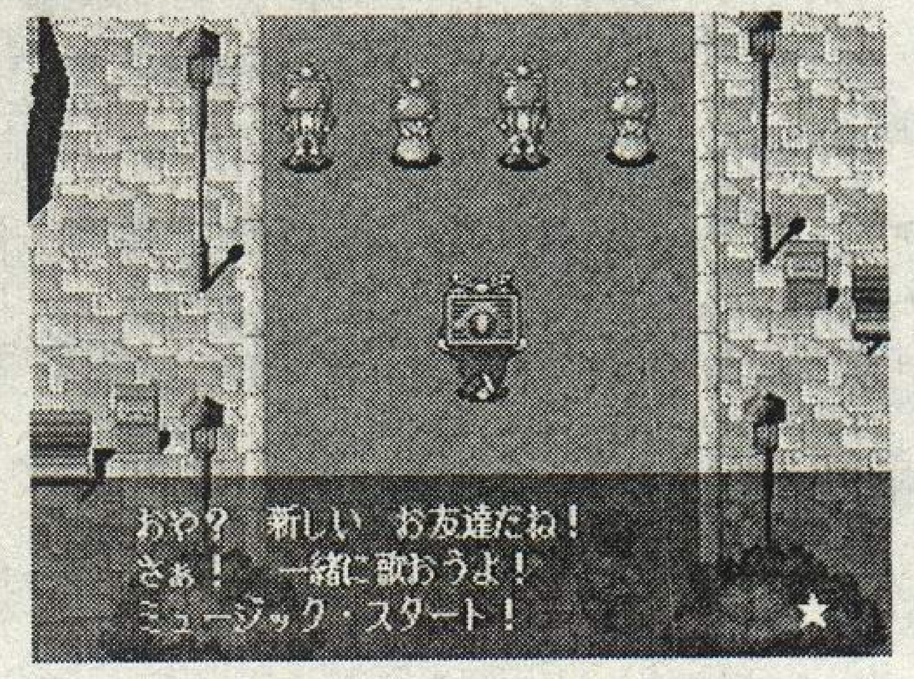
## 1.孟菲斯废墟

从印第安国家出来，前往未曾涉足的佛罗里达。首先来到位于佛罗里达西北的孟菲斯村。这里已成为一片废墟。飞船在这里着陆后，梦见不知去了哪里。原来，梦见曾在这里生活过，孤儿院的宝箱里放着梦见的装备品，梦见想把它们取回来。

另外，乘飞船环绕世界看看，过去有许多地方只能乘飞船前往。一定要去的是印第安圣地尤里瓦卡的小庙，当所有伊甸园之火被释放后，庙门便开了，里面以尤里瓦卡命名的强力武器，在打倒四神兽前去最好。

## 2.受电视支配的城镇

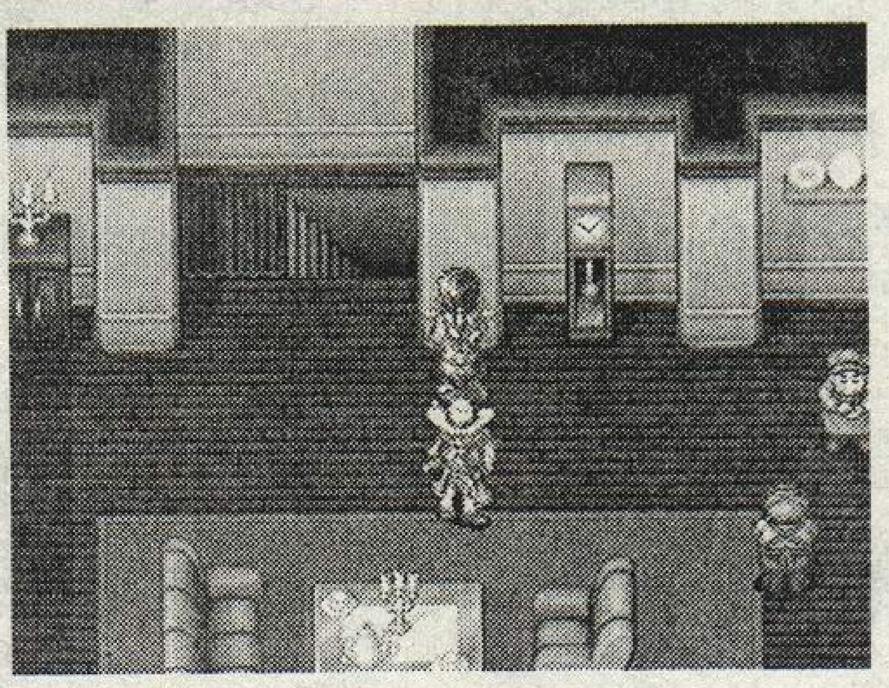
孟菲斯东南的城镇是亚特兰大。在镇上，从居民的话中得知，这里崇尚电视机至上，到处充满教团的味道。




这里崇尚电视

## 3.解读暗号，去太阳十字军的秘密指挥部

东北边的一间房子里，向两个男人打听，曾提到了奇怪暗号。实际上就是把一个男人说的暗号按另一个男人说的箭头读下去，便可成为"推某个地方看看"也就是说，一推这个房间中的某个地方，便会出现楼梯，下到地下，可再次见到玛格。原来，这里是"太阳十字军"的秘密指挥部。

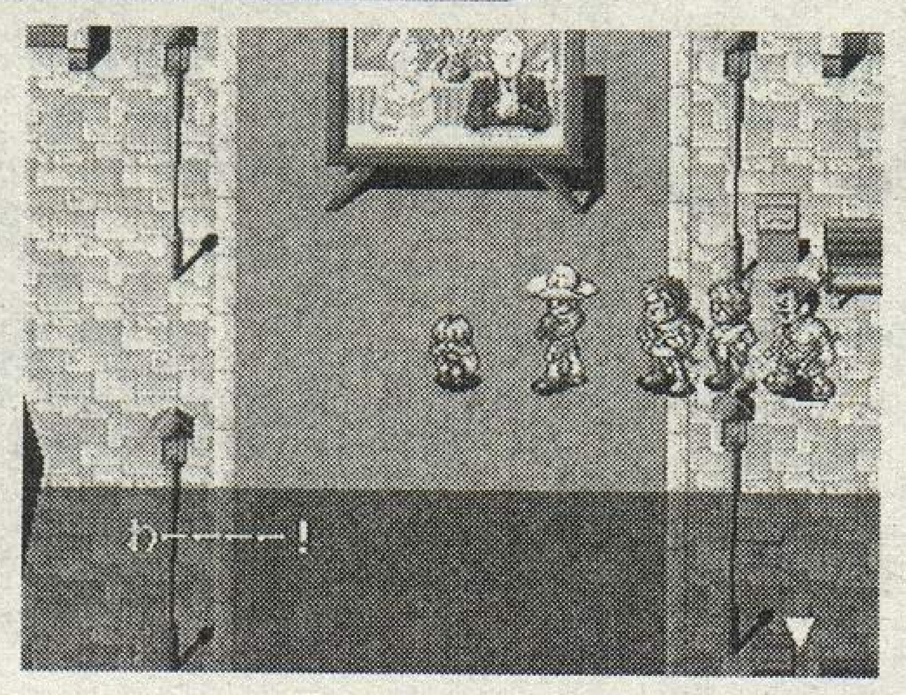


推某个地方看看




可再次见到玛格

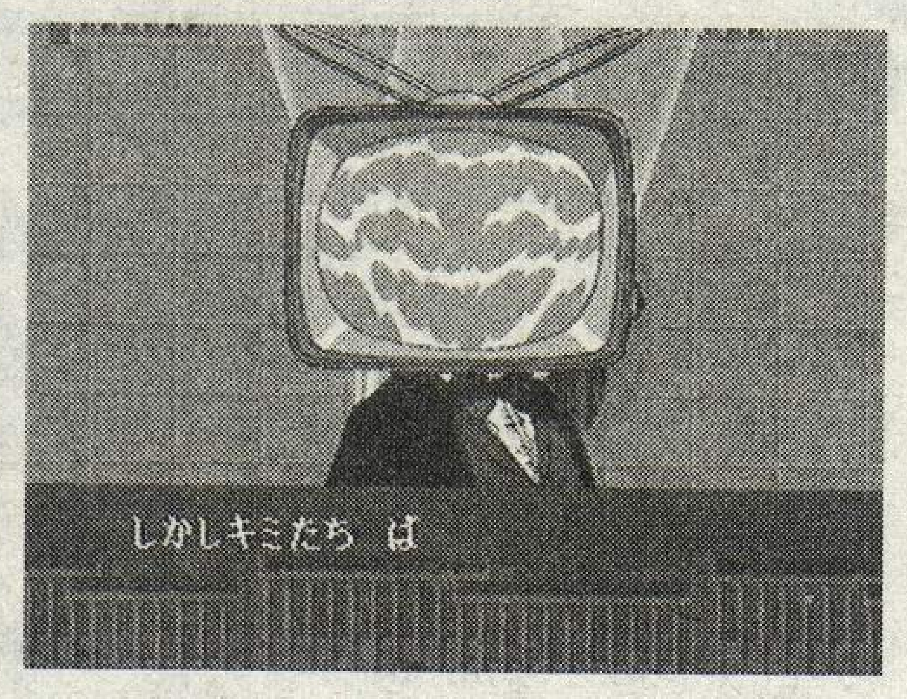
## 4.布朗（ブラウン）博士的家



埃斯救了一个被欺负的小孩

离开地下指挥部，埃斯救了一个被欺负的小孩，作为答谢，孩子的父亲布朗博士要留他们在家住一夜。但第二天一早，得知他们是火一族的人，博士便将他们赶走。来到街上被TV人的手下逮捕。

## 5.囚禁于TV城的地牢中



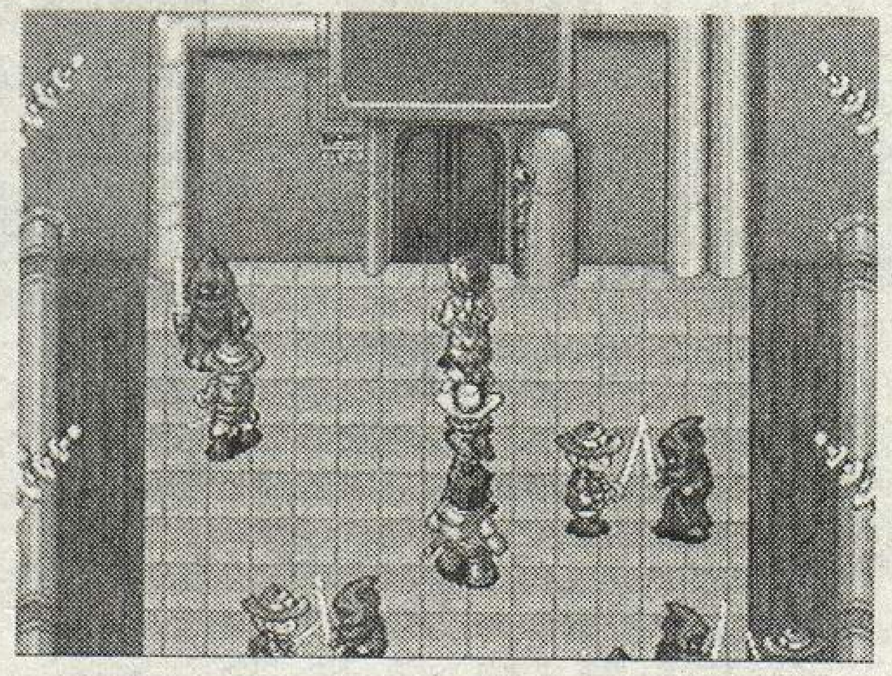
被强迫观看黑暗教团的宣传剧

雷神他们在地牢中被强迫观看黑暗教团的宣传剧。不久，玛格赶来，此时，看守都去做操了，所以，防备不严，可以溜进来。于是玛格救出了他们及关在这里的孩子们。接下去，他们计划联合攻打TV城。

## 6.计划破坏供电所

此时，TV城的守备很严，不可轻举妄动。首先要破坏掉位于亚特兰大的供电所，一停电，TV就无法播放继续操纵人们了。行动定在明天，暂时与玛格告别，在移动要塞柯拉莫住一晚。

## 7.对供电所进行特殊攻击，玛格牺牲


太阳十字军成员总出动开始特攻



玛格牺牲了

第二天，来到阿拉莫要塞的指挥部，在玛格的指挥下开始攻打供电所。乘阿拉莫要塞来到供电所，用大炮攻击前门，太阳十字军成员总出动开始特攻，两军展开激战，玛格乘机以小型炸弹开路攻到里边。黑暗指挥官等在机器前，打倒这家伙，用炸弹炸毁机器，战斗即结束。但玛格却在战斗中负伤，不久便牺牲。他决定潜入TV人居城消灭它。

## 8.潜入TV人的居城

回到亚特兰大，要去TV城必须先要解除TV人对担任守备的孩子的影响控制。TV城中有2台升降梯，一台只能下，一台只能上。首先乘6层右边的电梯下到4层，再从楼梯上到10层，乘左边的电梯下9层，即可到达TV人的房间。要注意9层的楼梯不能用。

## 9.得到玛格的遗物，去新奥尔良

打倒TV人后，会从它的身体里出现火石版，这是打倒卡尔维纳所需的三件宝物之一。得到它后要离开亚特兰大。在出口处，太阳十字军的成员叫住了他们，将玛格的遗物——"回忆的钥匙"交给他们。从十字军成员的话中，他们得知12党徒之一神秘的德拉克诺马，现在路易斯安娜的新奥尔良。立刻乘飞船去路易斯安那。

# 路易斯安那（ルイジアナ）

## 1.想起怪物的袭击



雷神走到博物馆的遗址

路易斯安那除了北边的印第安村外，只有南边的新奥尔良镇。此镇已成为废墟，无人居住。雷神走到博物馆的遗址时，一下子想起了6年前的怪物袭击。萨姆打开封印的书，从里边相继飞出被封印的恶灵。另外，从伊甸园之火中还生出怪物。眼前的一切使雷神感到，一切都将开始了。

## 2.玛格的纪念品



发现里面放着一个宝箱

他们来到伊甸园之火的祭坛旁，发现里面放着一个宝箱，打开一看，里面放着一张6年前雷神、梦见、萨姆、玛格、代布的合影和一封玛格的信，信中写道，6年前怪物袭击时，卡斯塔将军救了他，并将他

养大。再往前走，开始下雨，他们只好避雨。

## 3.负伤的梦见突然出现

他们走进一间旧房子避雨。突然雷电交加，窗外闪出一个人影，接着门被打开，进来的竟是在飞船内失踪的梦见。她连声叫着哥哥的名字晕了过去。大家把她抬到床上，雷神看护着她。梦见始终要作恶梦。不久，雷神仿佛听到一个人的声音……。



进来的竟是在飞船内失踪的梦见

## 4.梦见的精神世界

雷神睁开眼睛，发现自己处于另一个世界，原来，他进入了梦见的精神世界，随着那个声音，星夜出现了。梦见还处于冲动状态，雷神与星夜一起摸索着向前走，在画面中心处德拉克诺马出现，与之交战，他便会退逃，他一消失，雷神他们便会回到现实世界。

## 5.与代布相见

由于赶走了德拉克诺马，梦见恢复了元气。第二天，将昨天的事告诉楼下的伙伴们。这时门又打开，进来的是很久不见、很消瘦的代布，叙谈中，代布说他很瘦的原因是吃了种药，并让禅刚吃吃看，禅刚吃后也进入了自己的精神世界。进出精神世界的要领，与梦见一样。



与代布相见

## 6.进入精神世界打倒德拉克诺马

禅刚虽然回到现实世界，但又被代布带着跑到外面去，大家追赶他们俩来到6年前被烧毁的洋楼前。进去一看，里面有很多吃药寻求快乐的人，代布、禅刚也在其中。再往里走，一个男人拿着药，雷神一嗅到药味，也进入了自己的精神世界。星夜再次出现，他们一起再度与德拉克诺马交战，彻底战胜后，可从他身上得到"アーロンの剑"。中毒的人们也都恢复了正常。至此，封印卡尔维的三件道具——"アーロンの剑"、"炎の石版"、"マナのつぼ"终于凑齐了。可以向底特律进发了。



雷神嗅到药味


与德拉克诺马交战

# 再去密执安

## 1.与卡尔维决战

再次回到卡尔维的城堡，这次周围潜藏着怪物。目标是打倒怪物，到达最顶层。与卡尔维对战中，不要忘记装备"アーロンの剑"和"炎の石版"，可对付卡尔维无敌的防御墙和黑暗墙。其要点是用"アーロンの剑"劈开黑暗墙。但要当心光子的伤害。



与卡尔维对战

## 2.与星夜分别，去纽约

卡尔维用尽最后的力气向雷神他们冲来，星夜用自己的身体挡住了他的攻击，两人同时消失了。最终一刻，星夜留言，要雷神去解除纽约的封印。回到飞船上，梦见决定与他并肩作战。他们一起飞向纽约的摩天大楼，去进行最后的战斗……。



卡尔维最后的力气向雷神他们冲来



去进行最后的战斗……

# 最终幻想VII

# FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

| PS | 类型 RPG | 出品 SQUARE |
|---|---|---|



## 第三章　妄图毁天星星的人

所有的秘密都将在约束の地——北部的大空洞揭晓。不过，塞菲洛斯终于邪恶地发动了破坏魔法和陨石。难道星星的毁灭只是时间早晚的问题了吗?……

### 62.雪原上的阿伊西克罗奇(アイシクルロッジ)镇(无线斗)

一行人终于来到塞菲洛斯想要到达的目的地——雪原上的阿伊西克罗奇镇。离这里不远便是北部的大空洞，在它旁边是陡步无法通过的雪坡。随后，等待他们的将是气温寒冷、地形复杂、广漠无边的冰河地带。

要赶在塞菲洛斯之前必须有" 大冰河的地图"和"雪撬"。在镇子右上方居民家中,察




看贴在墙上的地图,便可搞到" 大冰河的地图"。与镇子最里边的男人对话,要强行通

阿伊西克罗奇镇



过，于是伊利娜便会出现，此情节后，进入中间的居民家，与受伤的少年对话便可得到雪橇。

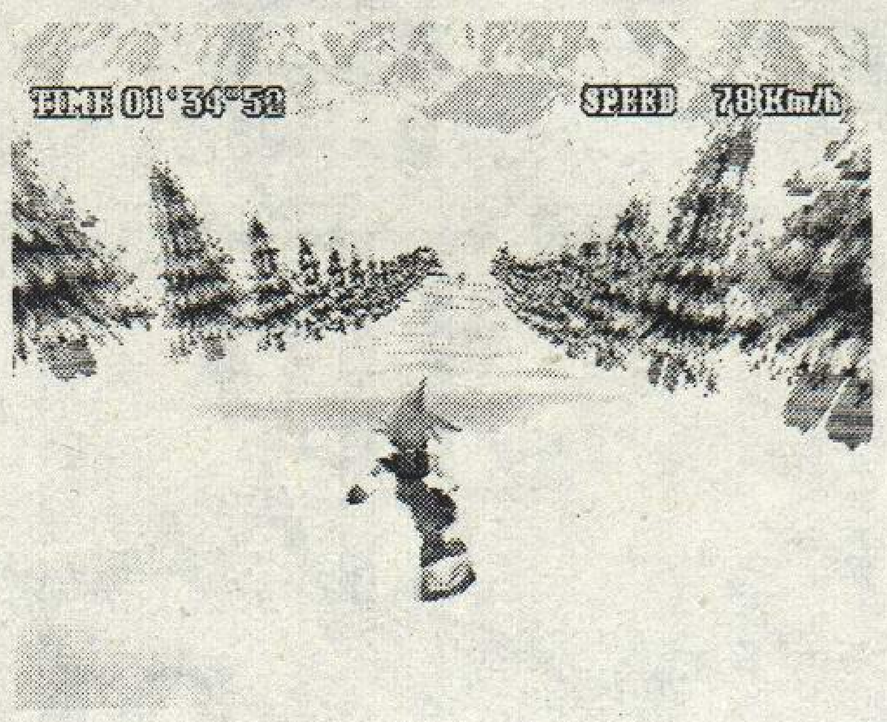



穿上雪橇从阿依西克罗奇滑到大冰河。途中有两次岔道，选择哪个均可，共四条路线。出现的气球没有特殊意义，如能连续抓住会很有意思。

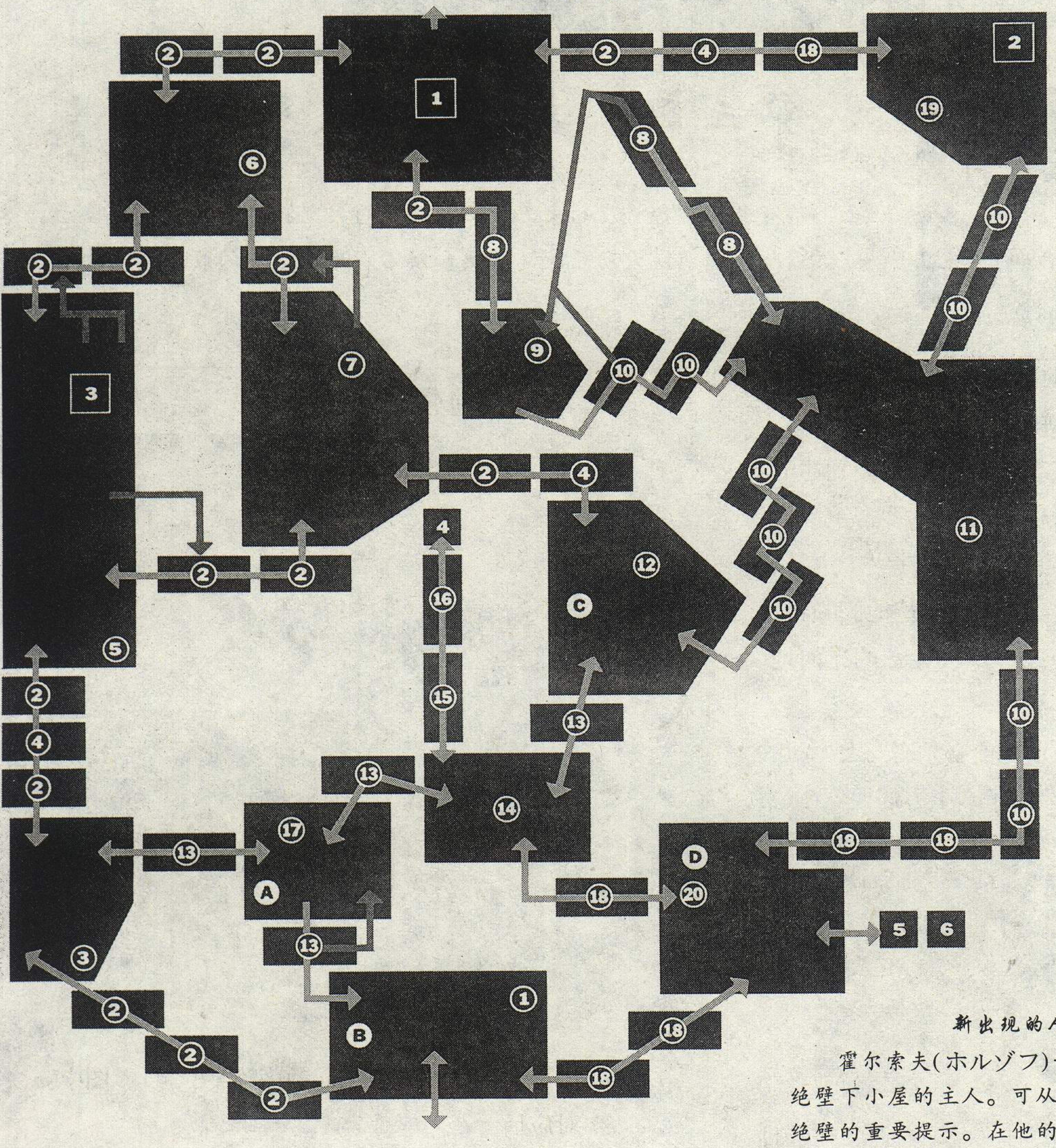



**63.通过冰河**(有战斗)

利用雪橇通过大雪坡后就将进入大冰河。在岔路口要选择从哪条路进入大冰河。要想快些通过，最好两次都选择左。目标是北端的霍尔索夫小屋。在大冰河上的重要地点一按□键，即可看到地图。大冰河的路线很复杂，一刮起暴风雪，画面一转动，就会迷失方向，要一边用○键作记号一边前进。一




## 大冰河

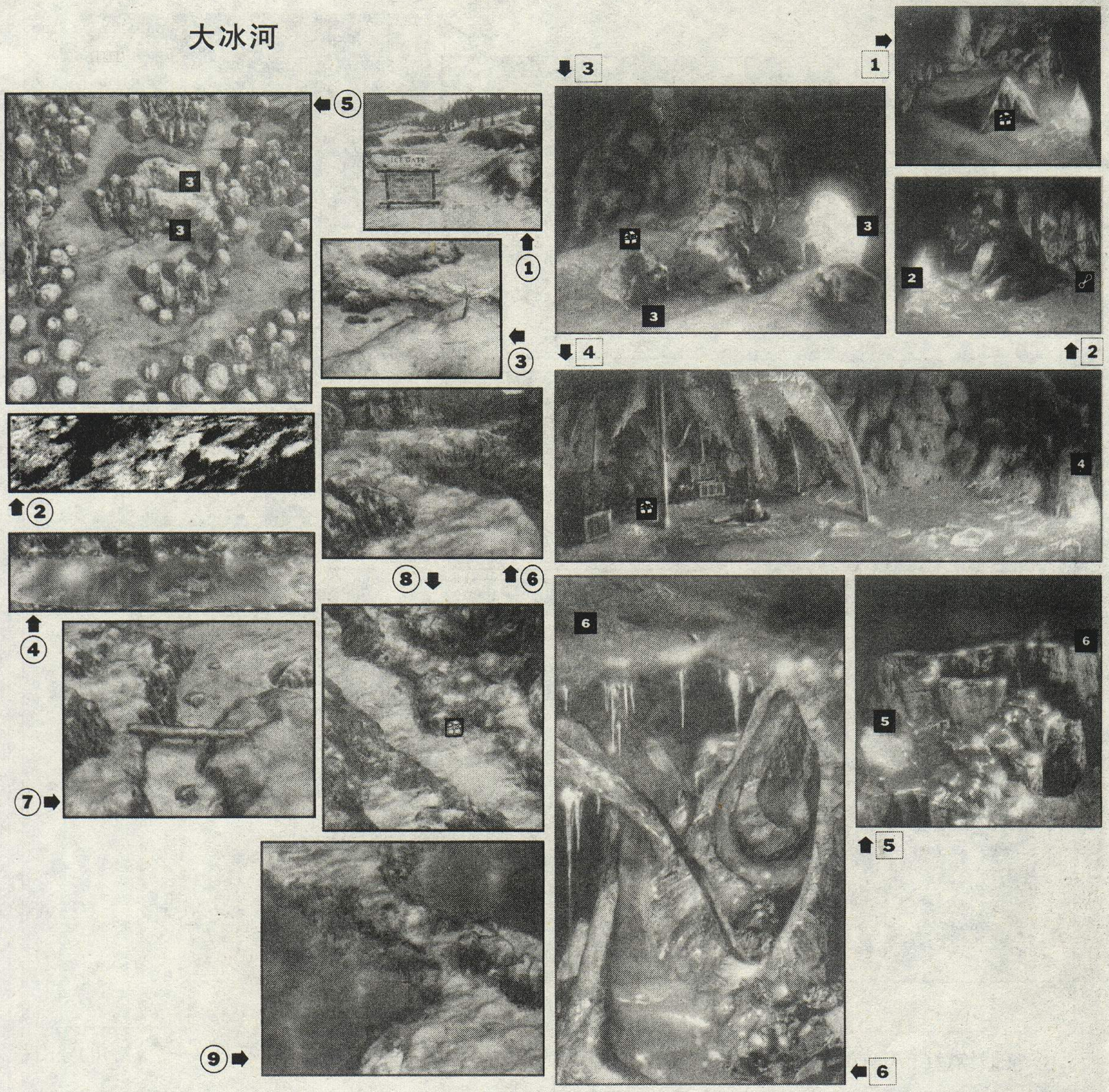



新出现的人物：

霍尔索夫(ホルゾフ)——盖娅(ガイア)

绝壁下小屋的主人。可从他那里得到征服绝壁的重要提示。在他的小屋中可进行恢复和记录。

## 大冰河



超过规定的行走时间，就会被冻僵失去知觉。若被霍尔索夫救起，便会自动走出冰河。



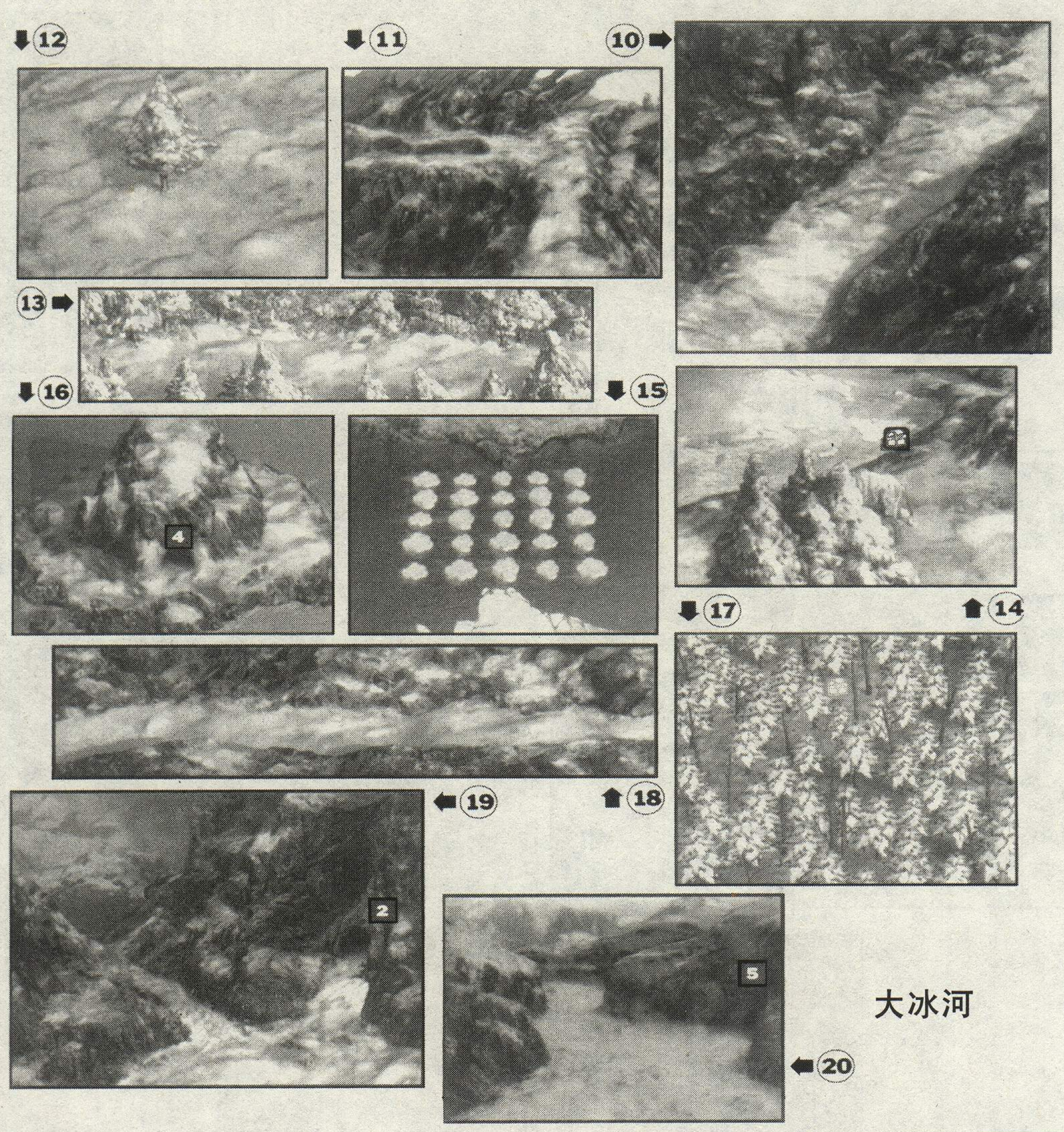



去一次霍尔索夫小屋后，再回到雪原，进入向南去的山道上，在不起眼的地方可得"ついかぎり"。



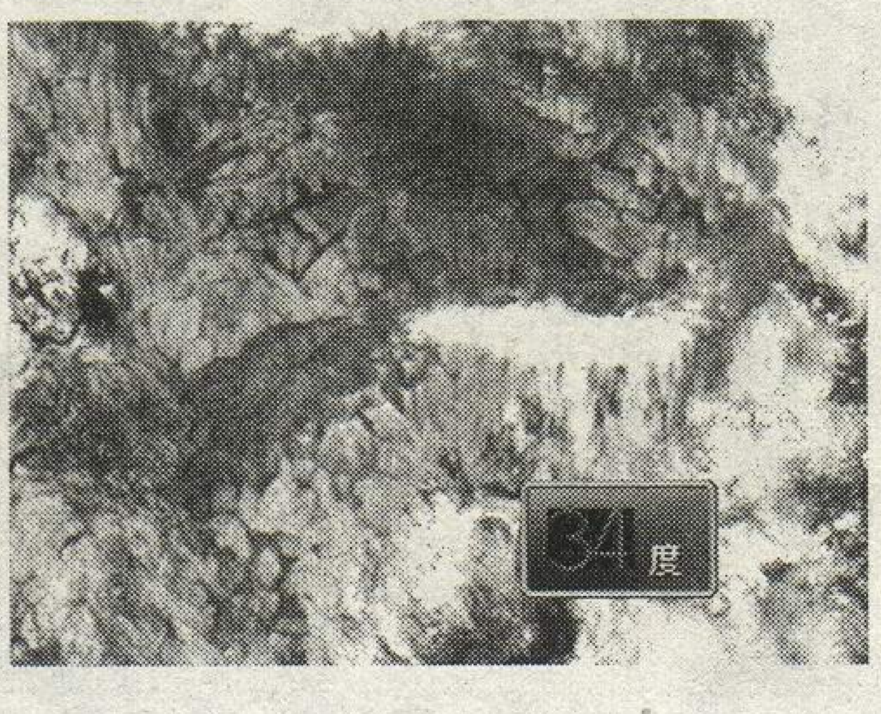

大冰河东北部有个温泉，一触到温泉便可进入雪原向东走，洞窟中有雪女，与之对话后会发生战斗，获胜后可得到"アレクサンダー"。

选择冰河左边路线的顺序为ABCD。图中的数字对应后面各图的数字。

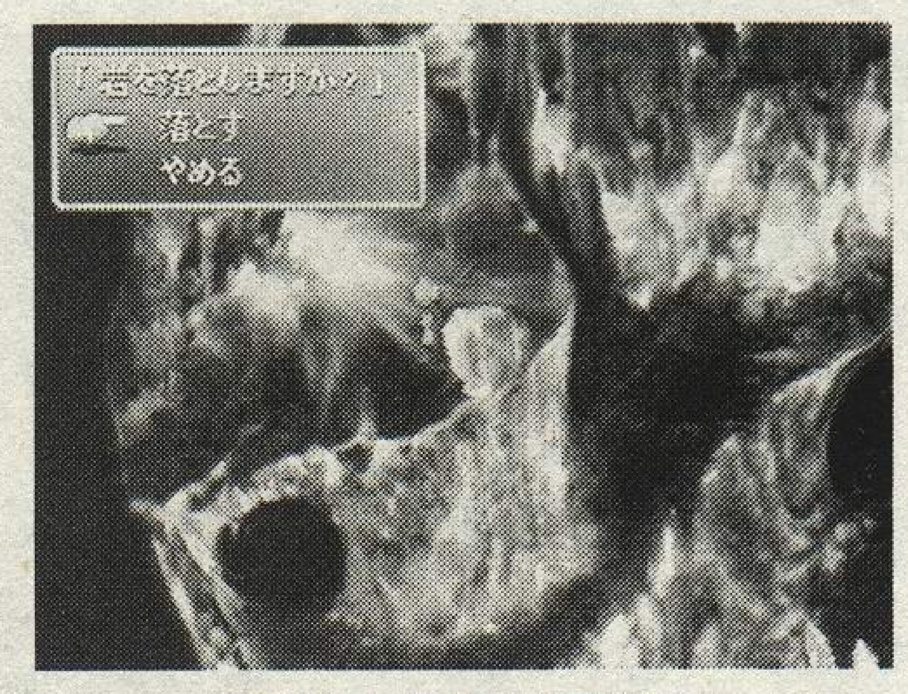



64.征服绝壁(有战斗)



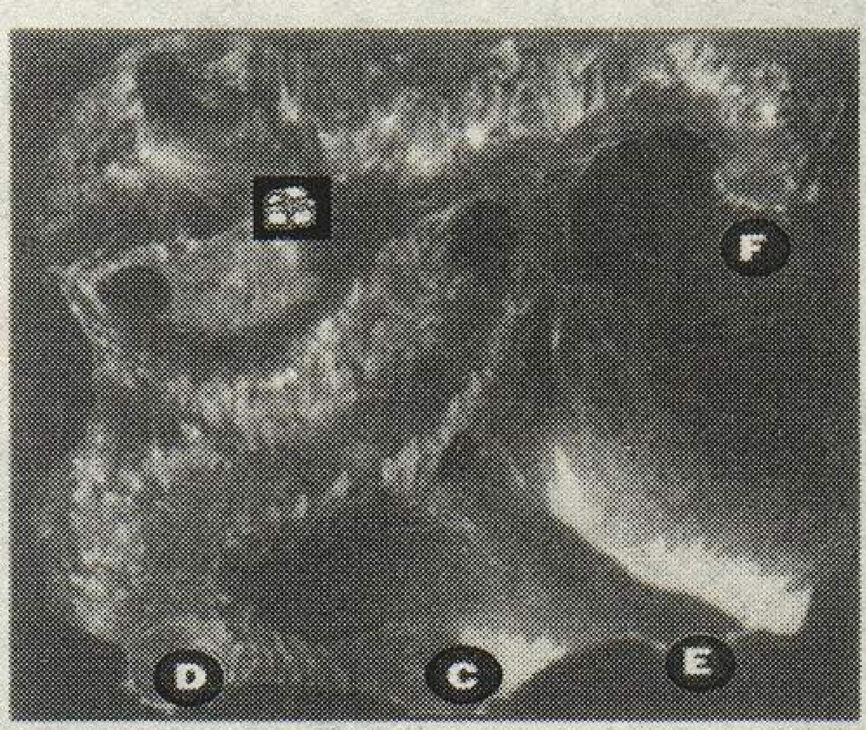

塞菲洛斯所在的大空洞被耸立着的盖娅绝壁包围着。一行人按照霍尔索夫的指点向绝壁进发。在绝壁上只要不动，体温就会下降，一降到2 6度以下，就会被迫回到小屋。因此，要在岩石上连击□键很好地恢复体温才能前进。插红旗的地方是岩石，按○键探路便可进入去下一个岩石的登山路线。

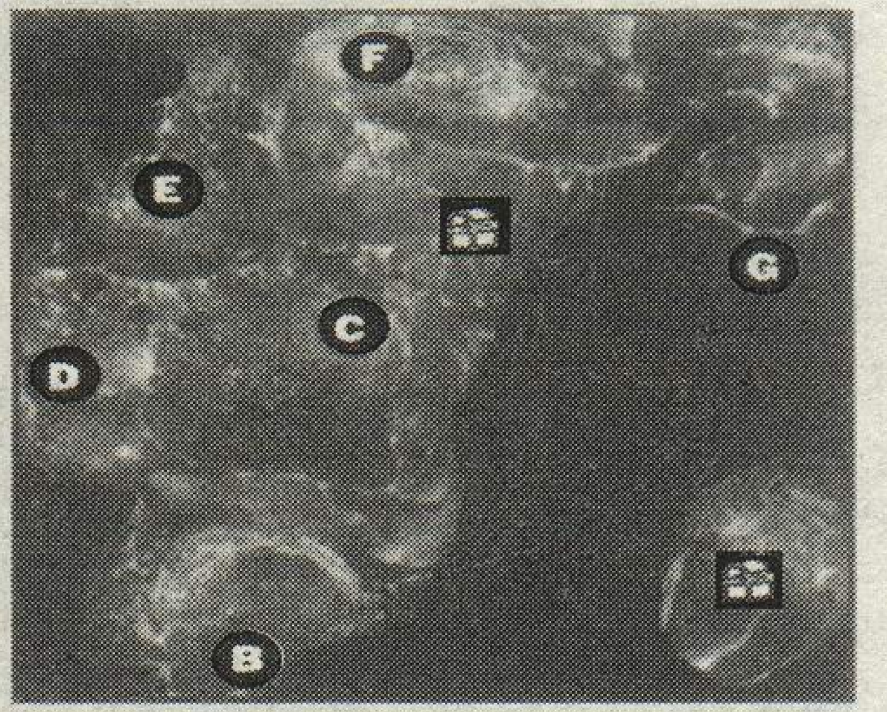


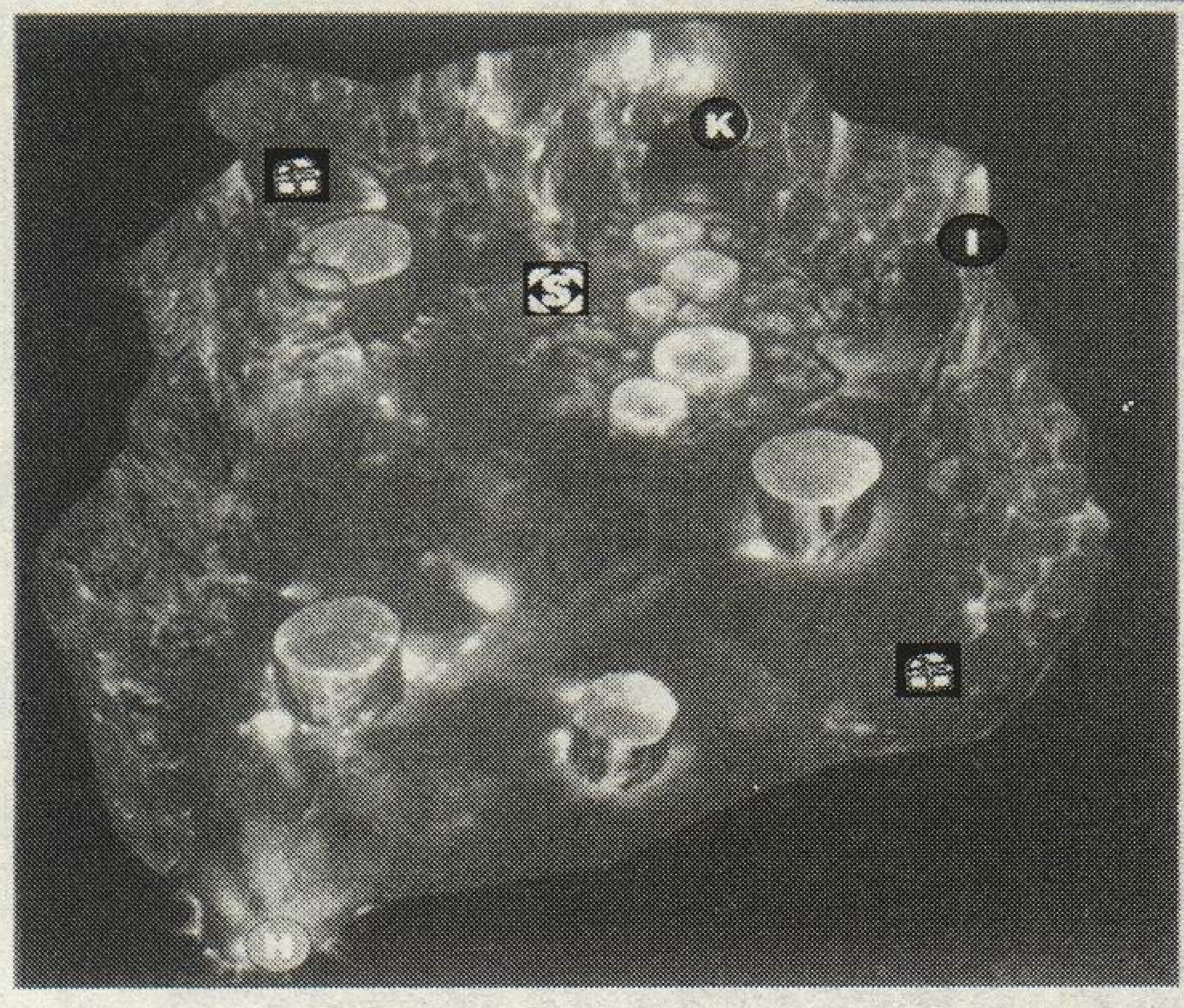

在绝壁内部有些地方的通路被岩石挡住,,按○键破坏岩石，便可继续前进了。在耸立着冰柱的房间的右端和左侧都有宝箱,里面有"烈火の腕輪"和"ラストエリクサー"。另外,还会遇到双头怪。它一个头能喷火,另一个头喷寒气。要准备防火和寒气的防护具。怪物只能单侧恢复,为此最好用火、寒气的魔法同时对付它。

前进的途中通路中断。右侧可见一条通路,但要触摸冰柱与之交战,冰柱掉下后才能继续前进。

## 盖娅绝壁

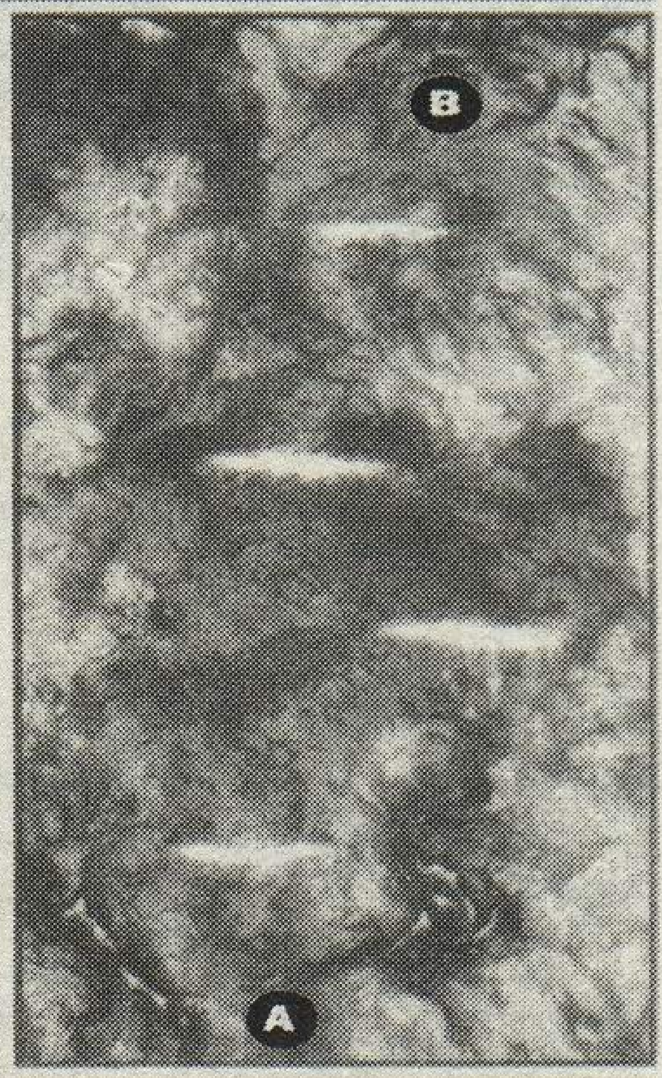


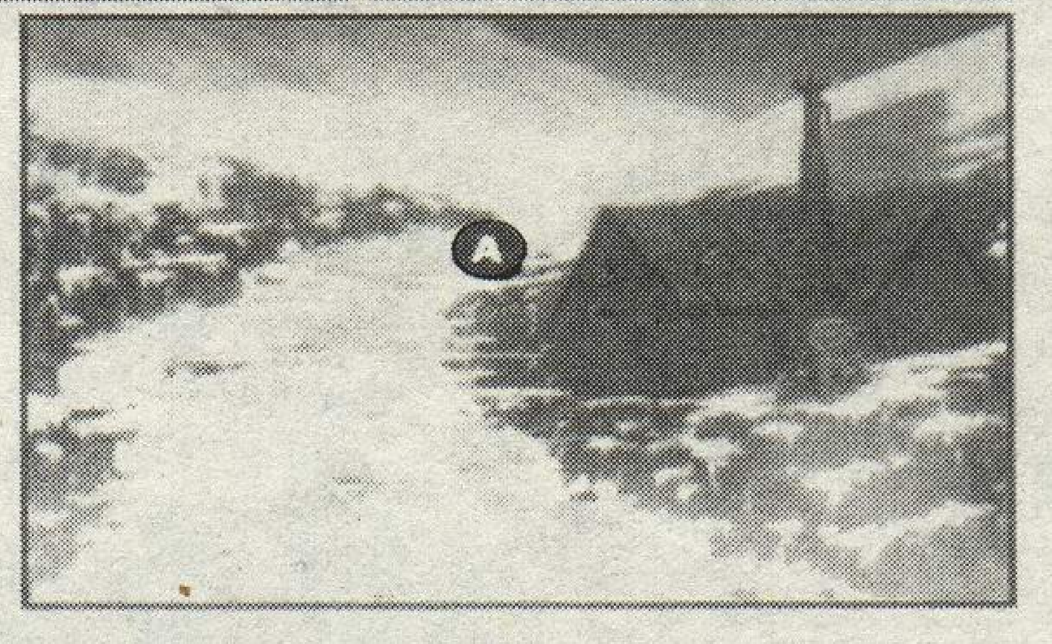







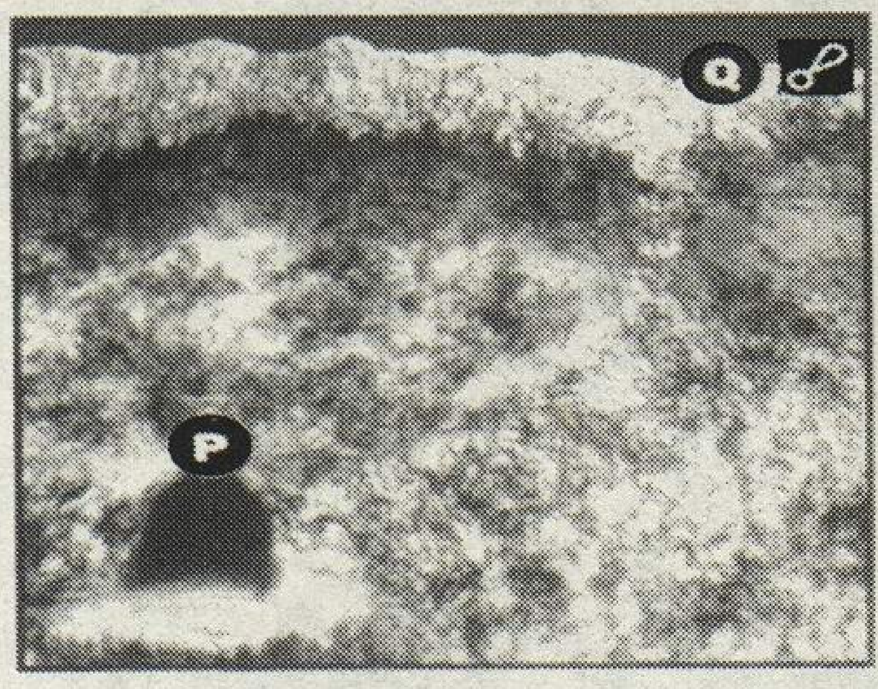


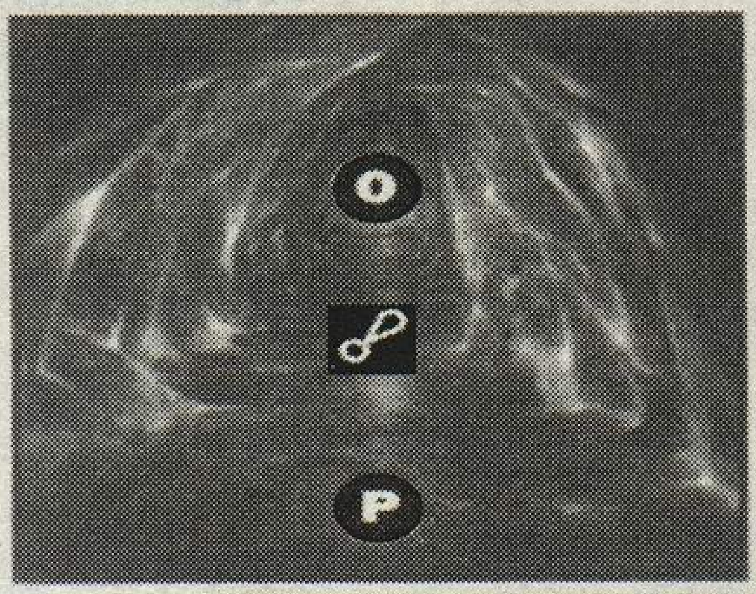



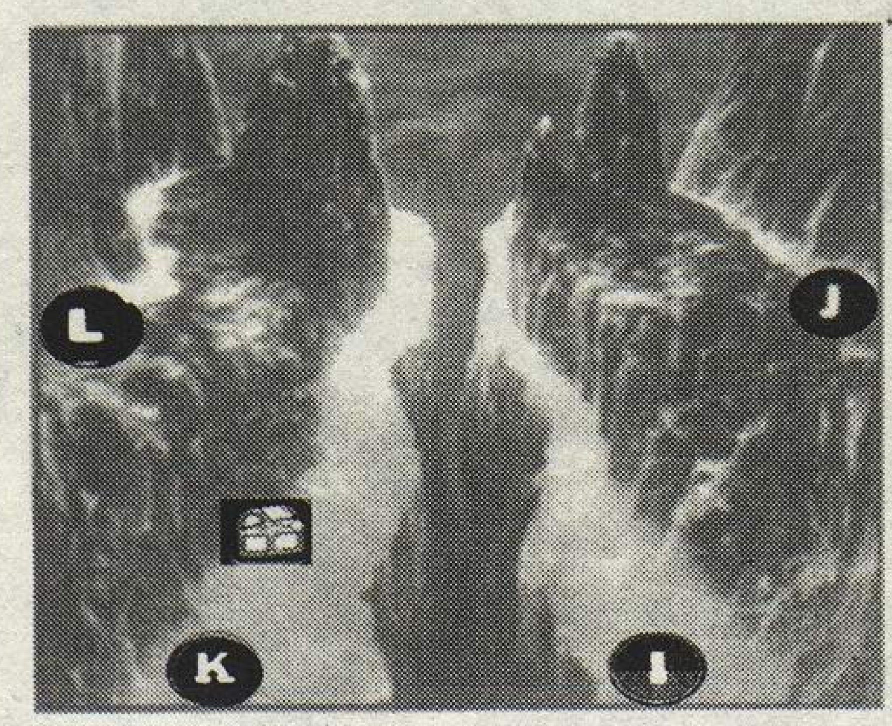


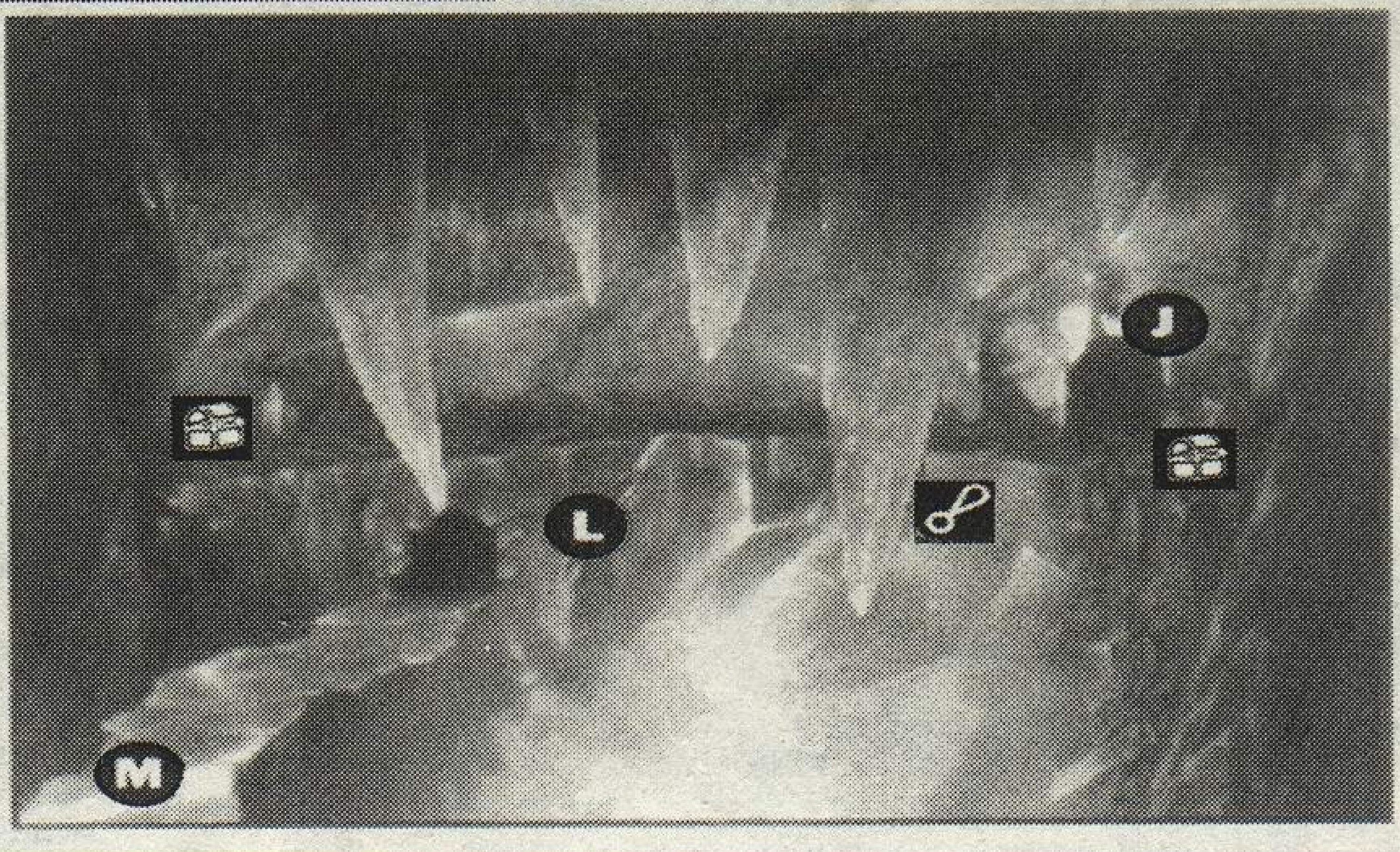




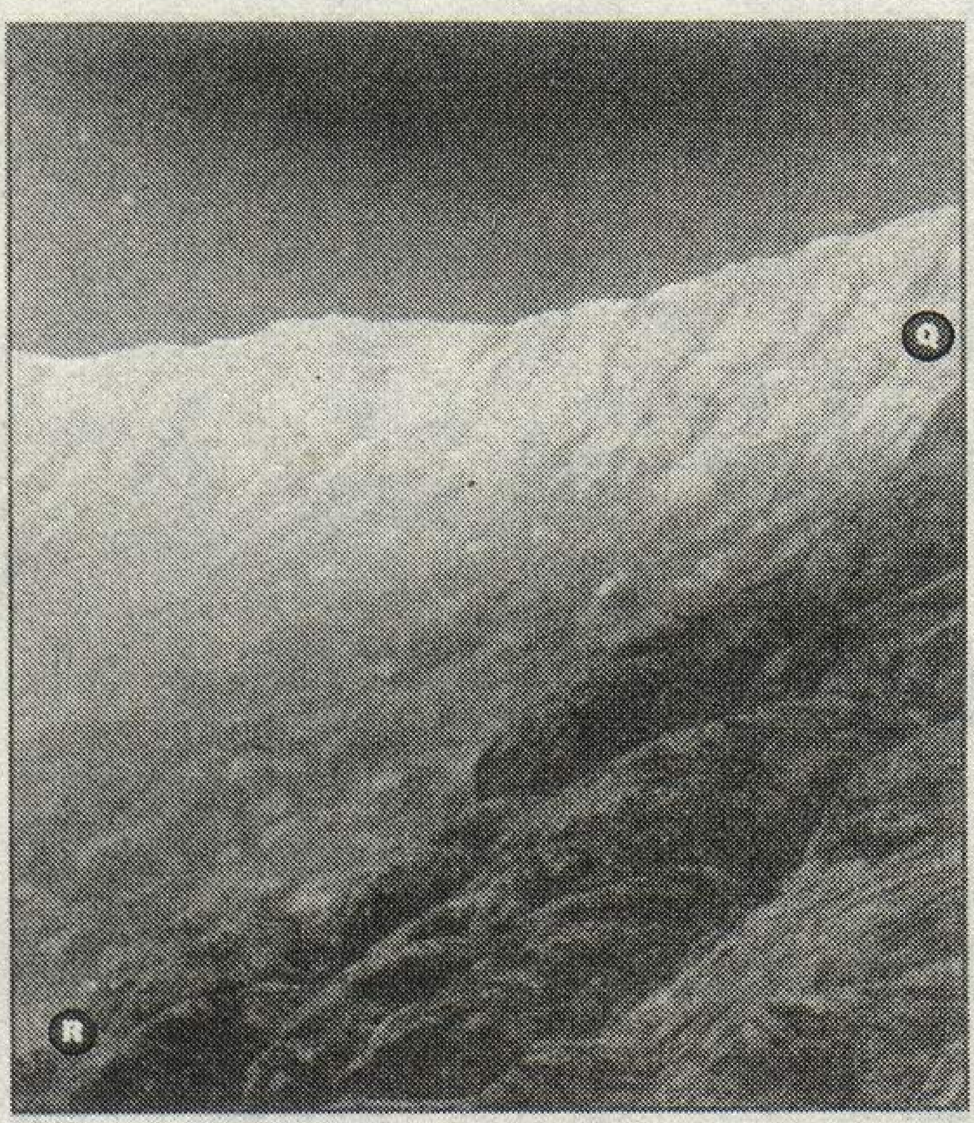



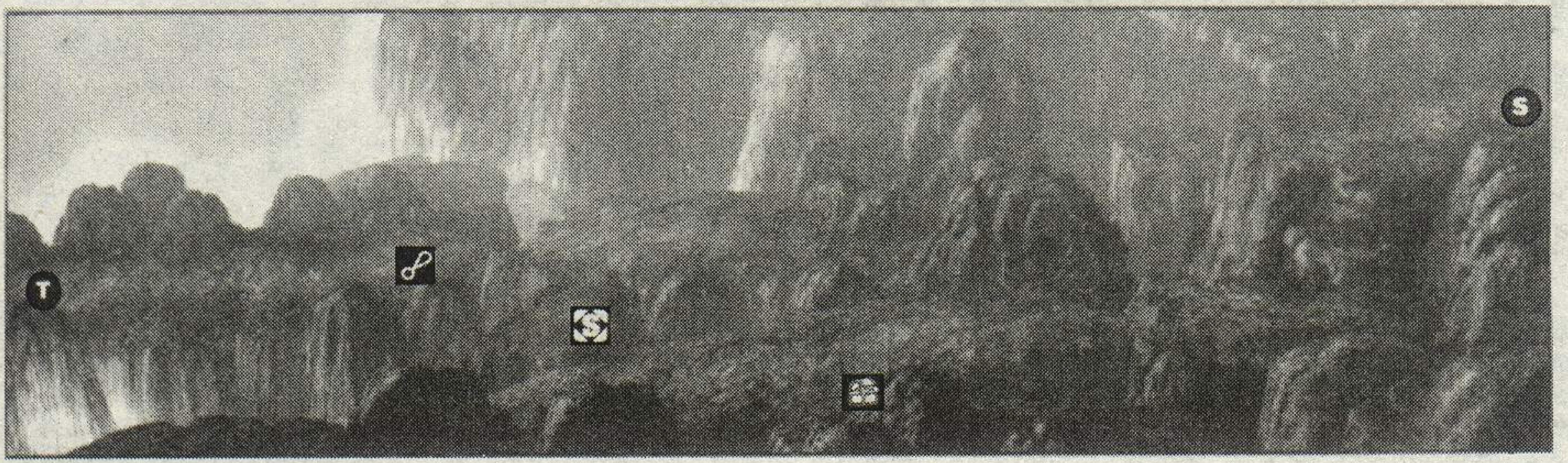



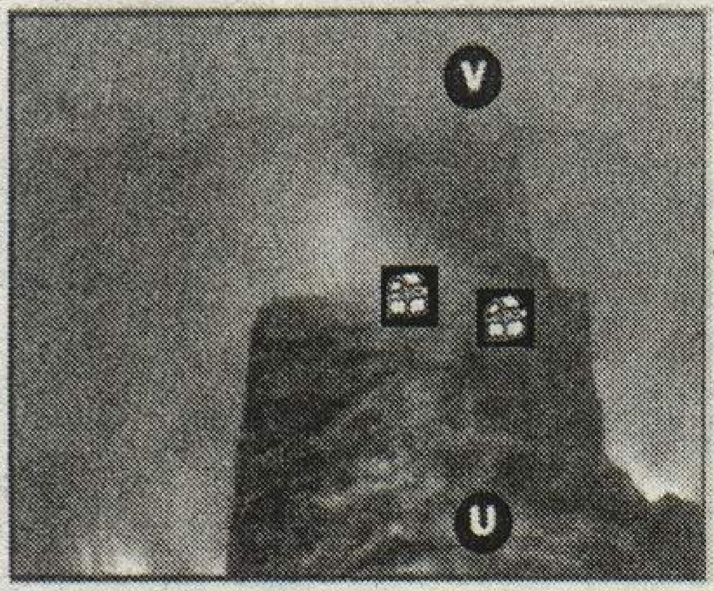
## 龙卷风的迷宫

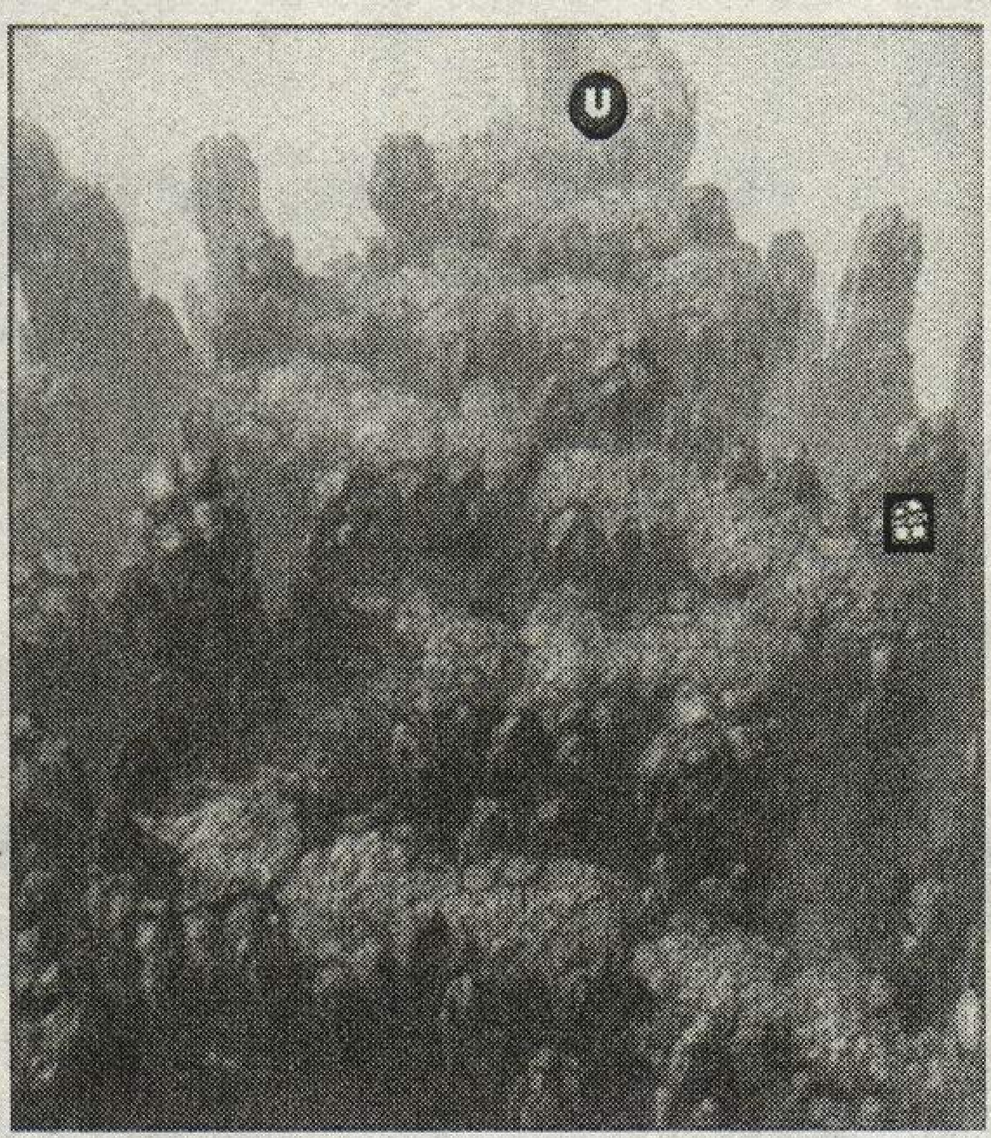






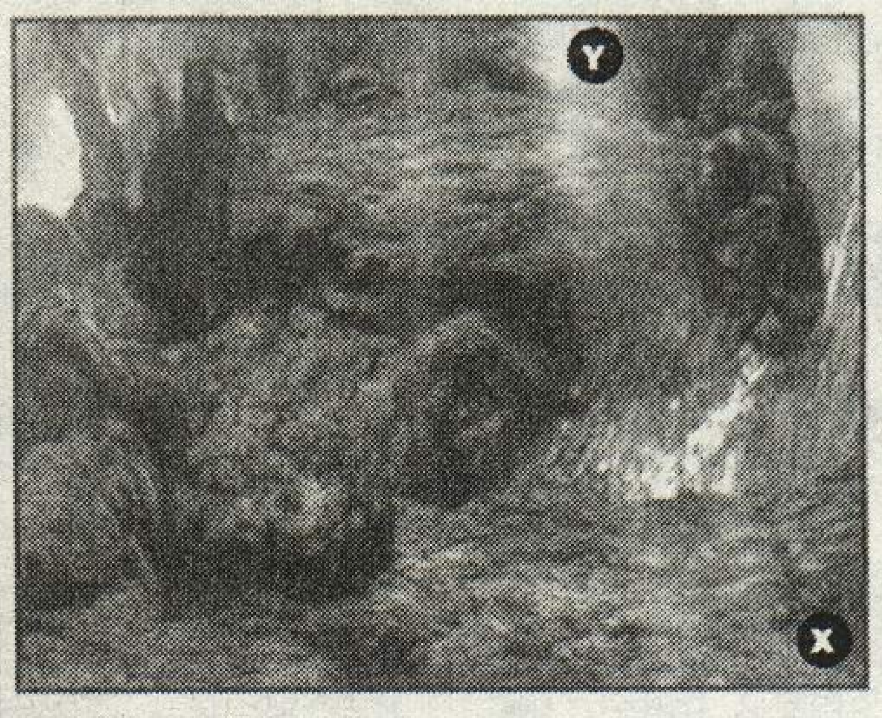


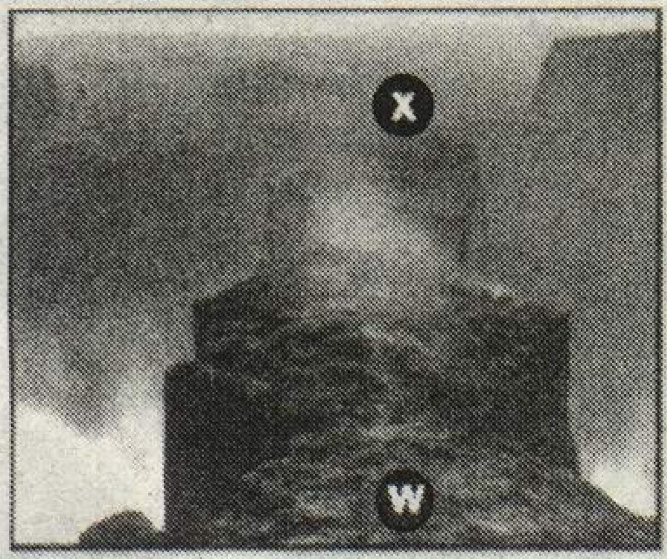



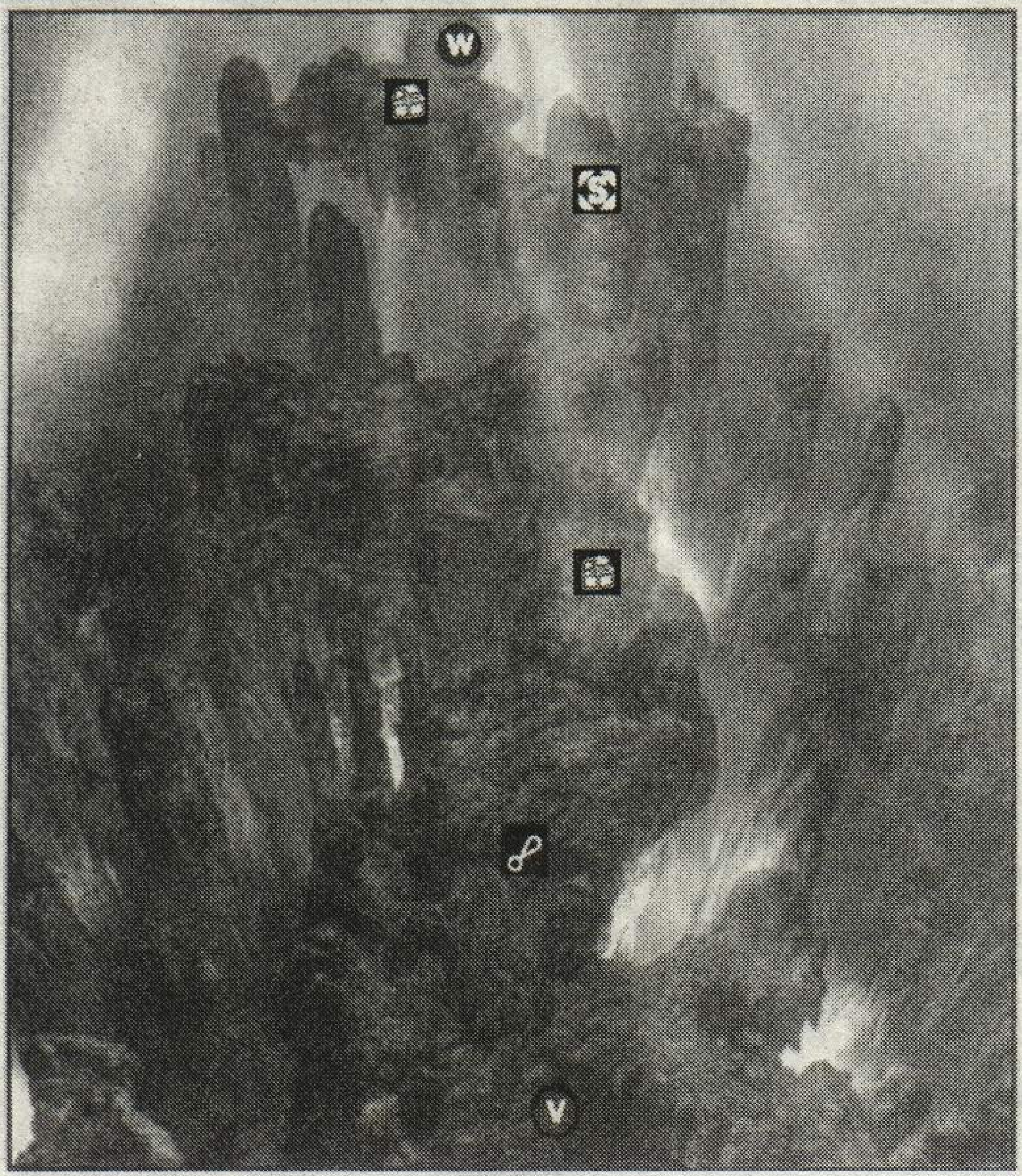







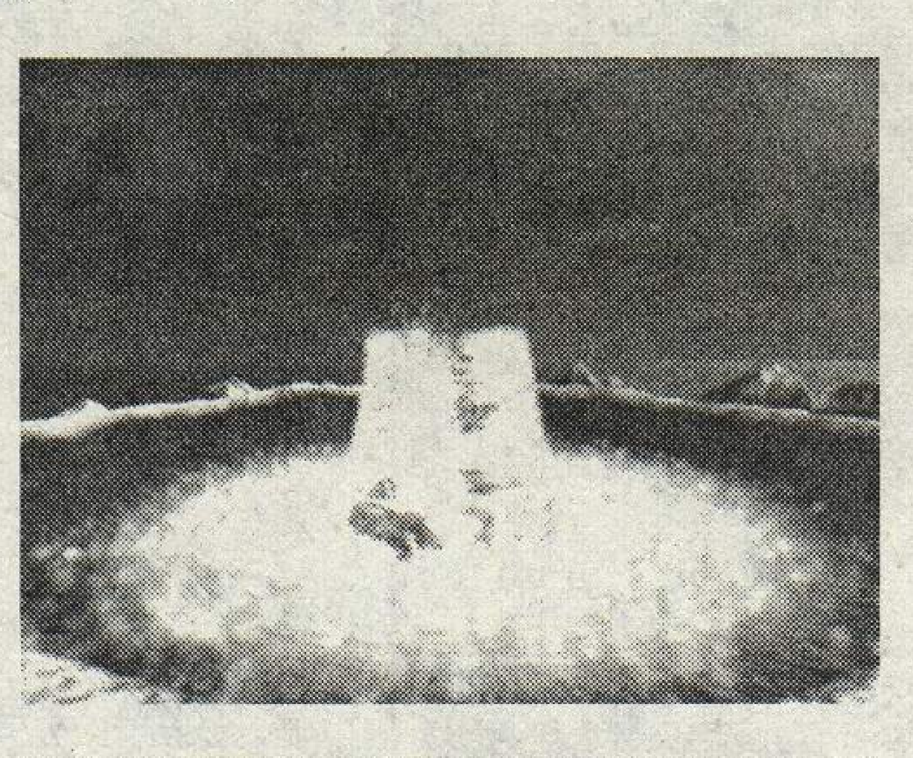





**65.旋风中的绝望**(有战斗)



通过绝壁，将进入巨大的火山口。为了拯救受伤的星辰，而汇集起来的魔光能在此形成龙卷风般的旋涡。




要闯过龙卷风必须看准龙卷风没有风越到中心越难冲过，若触到雷就完了。一被龙卷风弹出，敌人就会出现，不要错过机会。

在从画面右边向左前进的通道上，会落入画面的中央部，情节结束。为此，要在到达中央部之前得到"バハムート改"的道具。随后会遇到"ジェノバ・デズ"的怪物，它威力并不太大，但连发的红光会集中射出一人，造成极大伤害。要用魔法道具维护全体成员HP的最大值。用攻击魔法、武器攻击都会有效。

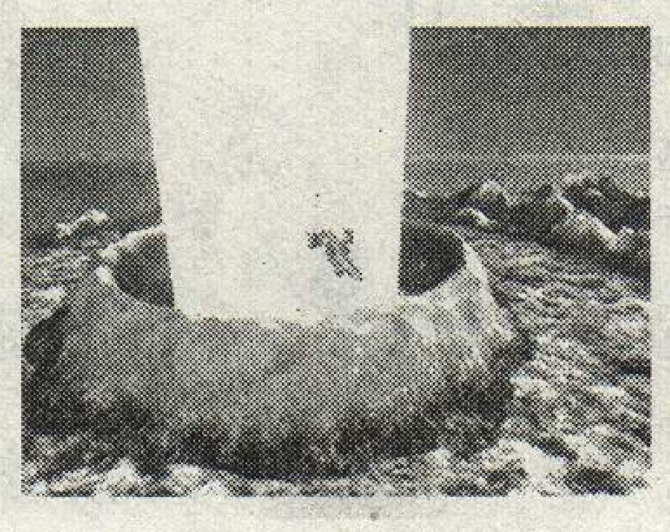



进入龙卷风迷宫的中心，科拉伍德真实身份被揭开了。一张在尼布鲁黑姆拍摄的照片表明，科拉伍德竟是一个名叫萨克斯的男人。




科拉伍德一人离开了伙伴。他将"黑マテリア"交给塞菲洛斯。塞菲洛斯用他的能量开始使大空洞崩塌。科拉伍德一个人在崩塌的大空洞里消失。

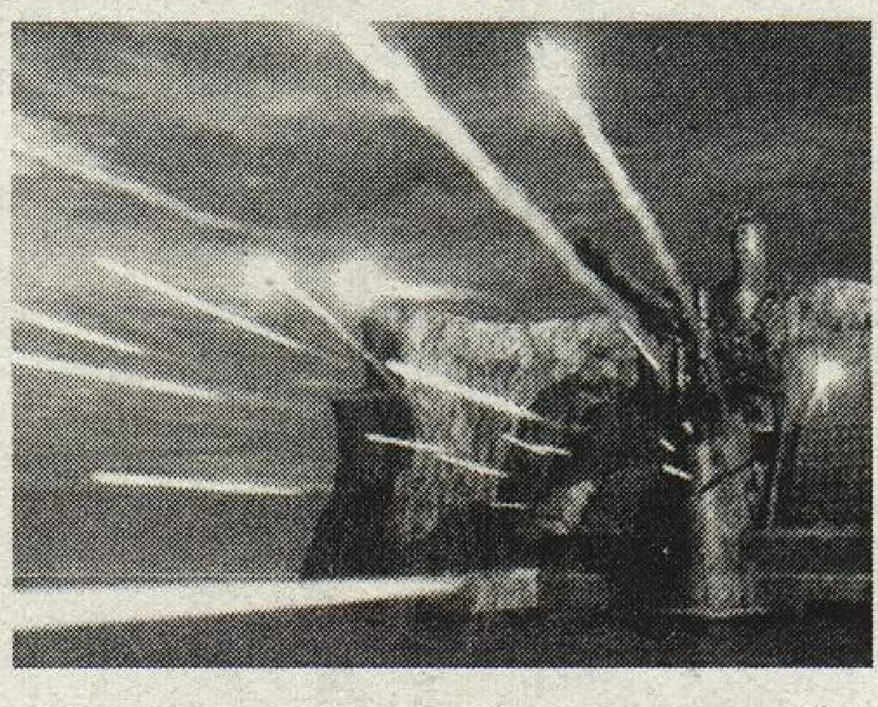
**66.朱农攻防战**(有战斗)



从大空洞死里逃生的蒂法和巴莱特，一起被关进了米德加耳西部要塞朱农的枢纽部。空中陨石、地上的怪物ウェポン在向这里追进。为了稳定人心，神罗策划对蒂法二人枉加罪名处死。




让蒂法与巴莱特对话，然后移动巴莱特，追赶蒂法。楼梯没有近道，要一直走到毒气室旁边。去阿尔朱农的通路都被士兵堵住了。



毒气室中的蒂法和外边的巴莱特分别利用不同的路线逃脱。在有敌人出现的通路前进的巴莱特与格特・西会合后继续前进。

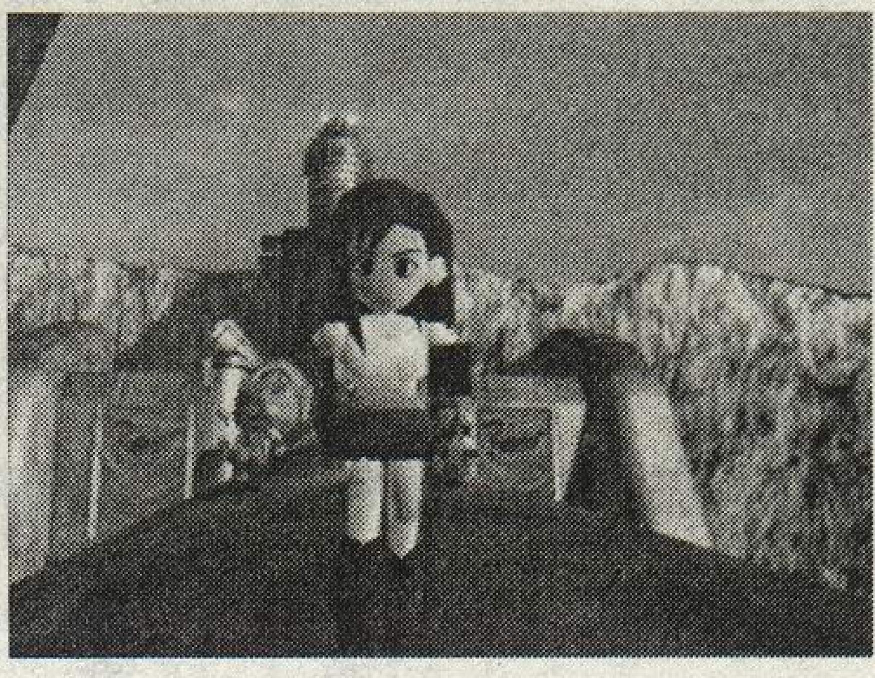



蒂法要从电椅上逃脱，首先要用脚(×键)捡起神罗兵丢下的钥匙。然后同时按×键和△键让脚和头同时活动，把钥匙叼在嘴中，接着按△和□键、○键使双手摆脱电椅的捆绑。此后，按椅子左上方墙壁的按钮，防止喷出毒气，查看右边的门，画面便会移向巴莱特的情节。

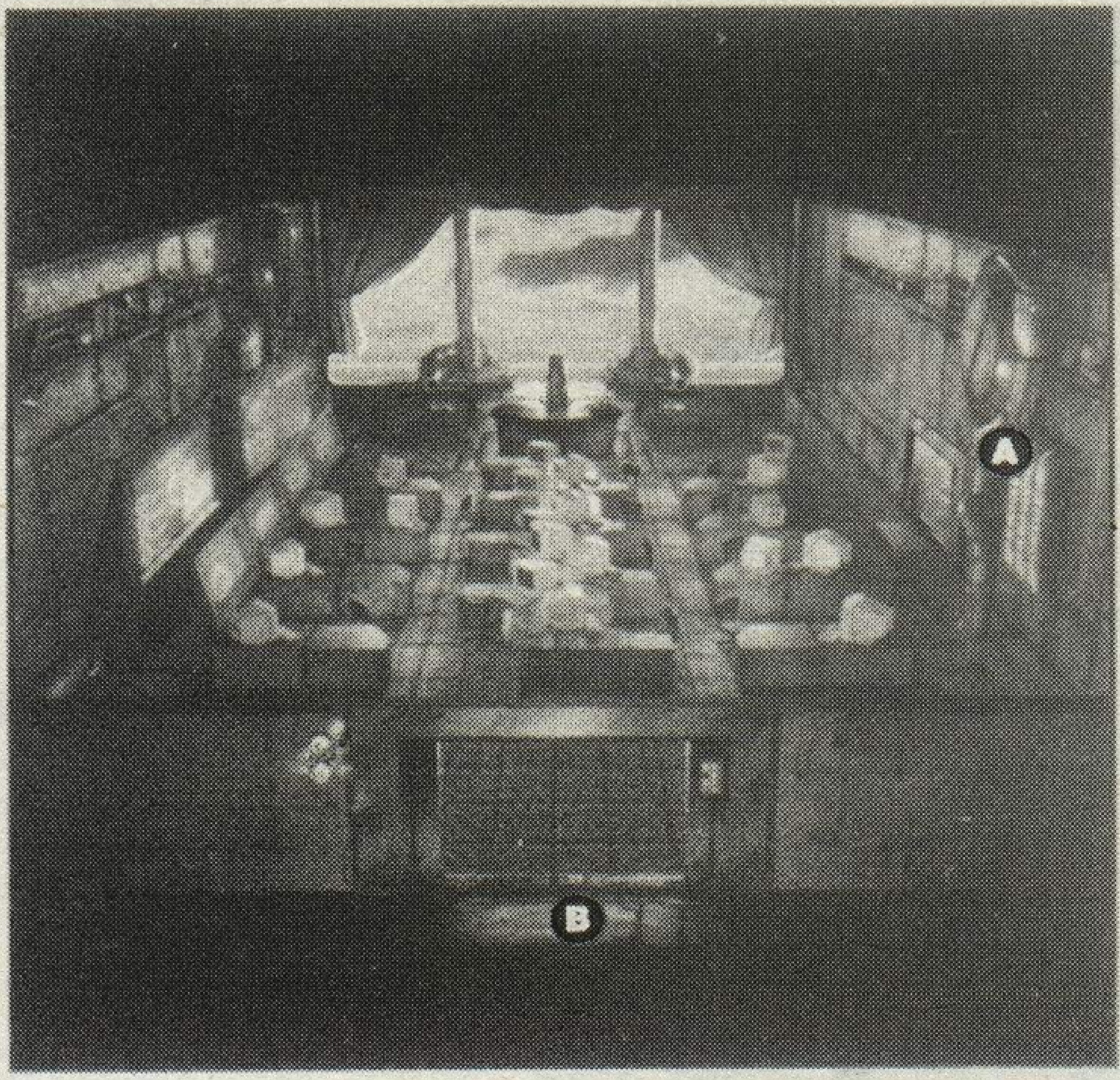





蒂法终于来到加农炮尖端，与斯卡莱特交手。按○键尽快达到规定的次数。然后，乘飞空艇逃走。

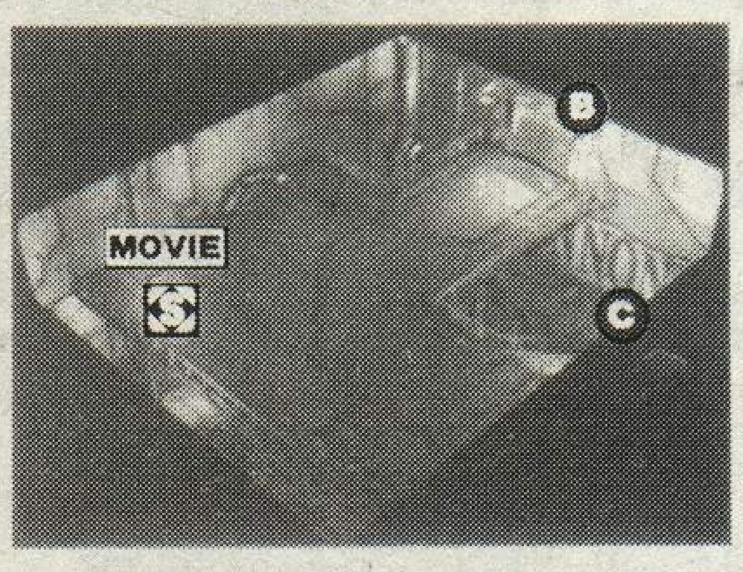


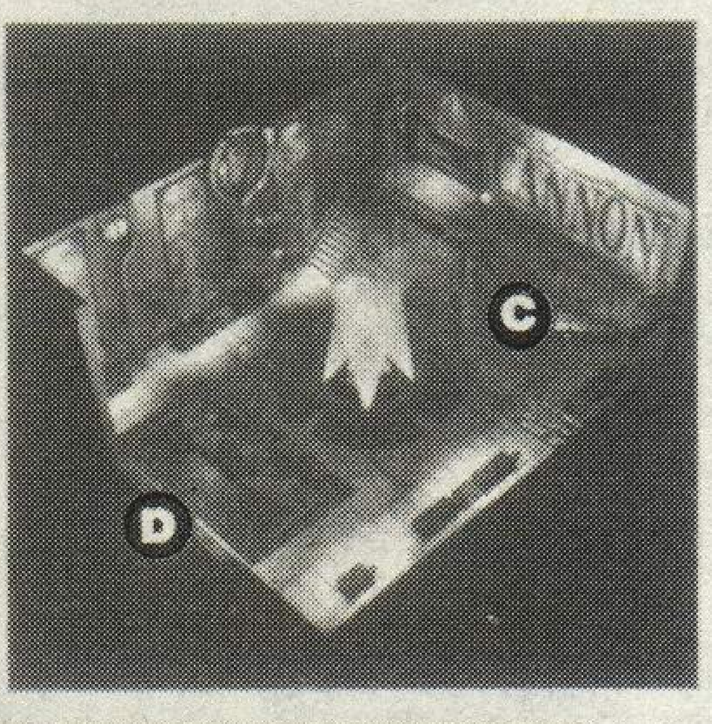
## 朱农的枢纽部

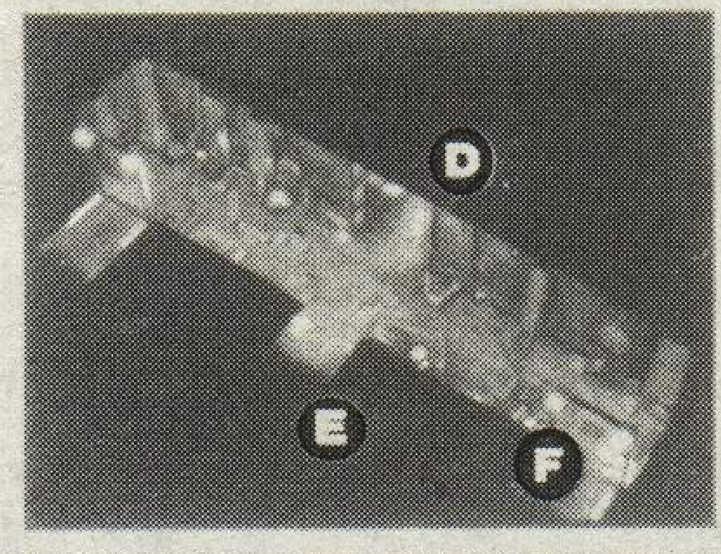


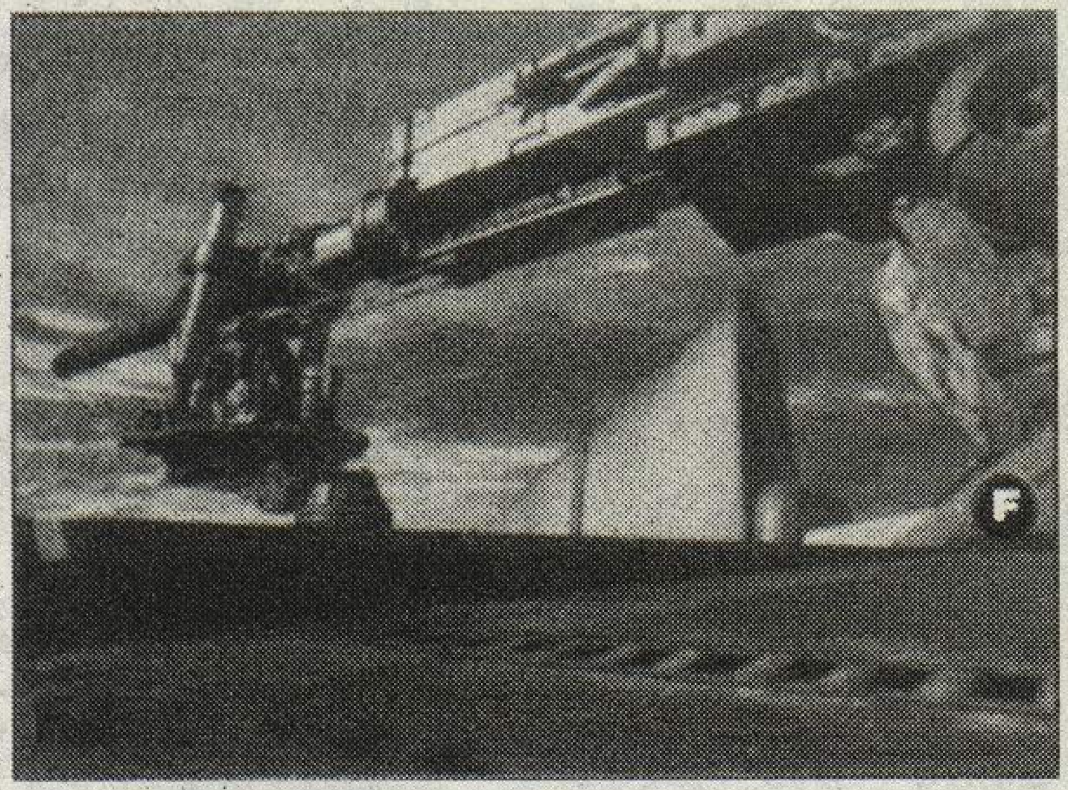


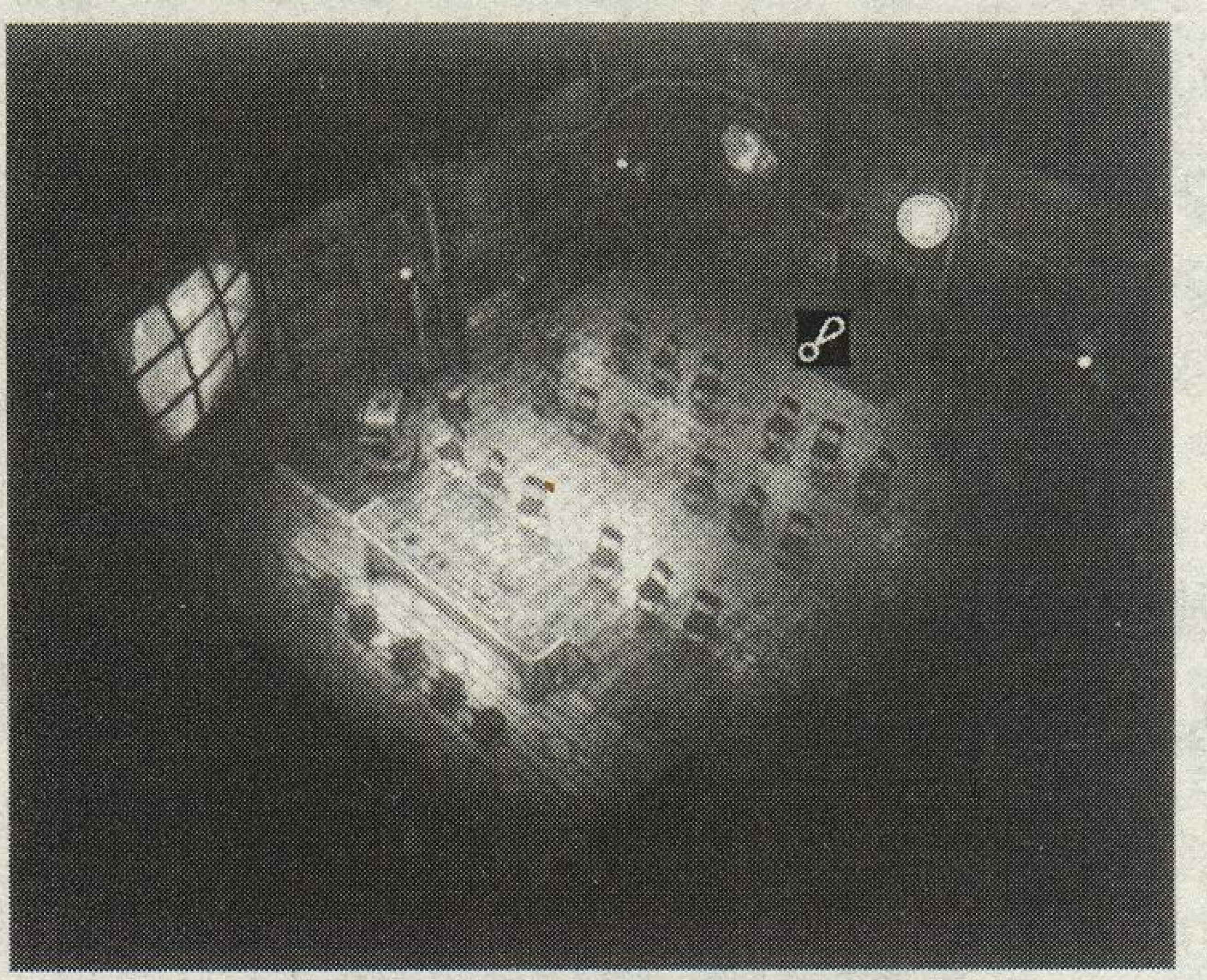


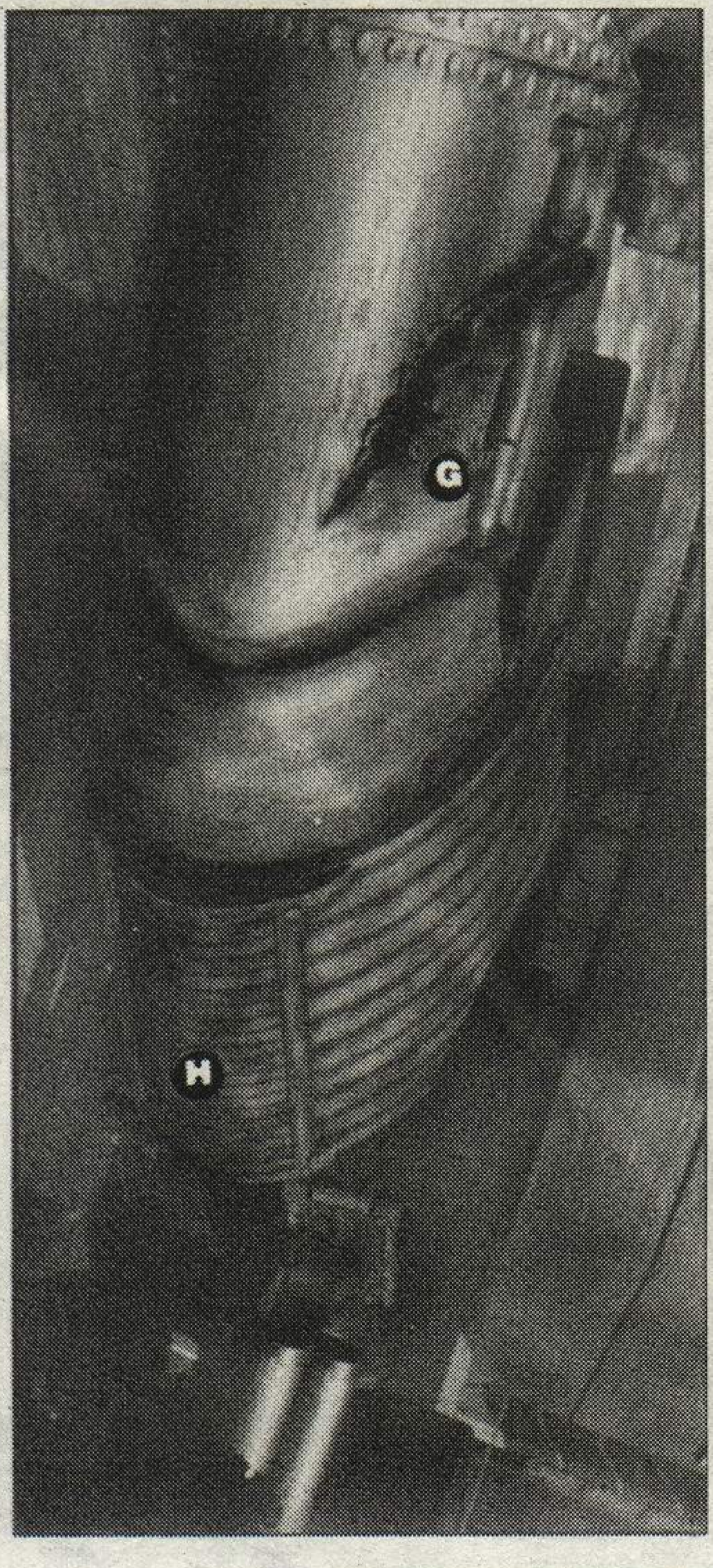


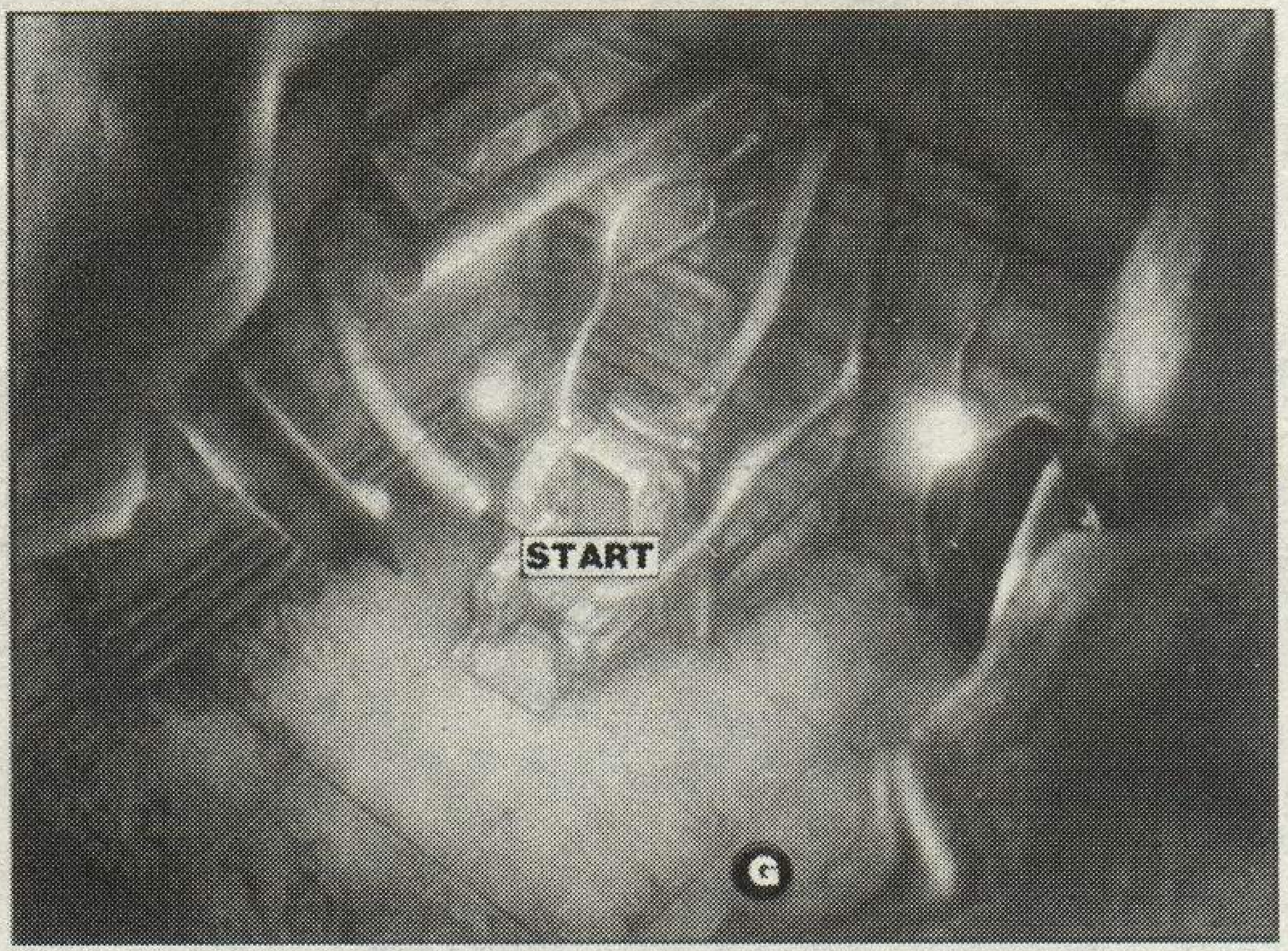



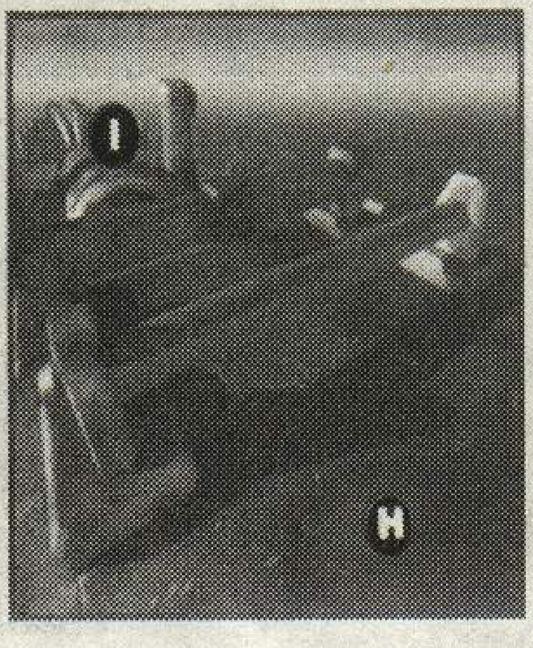



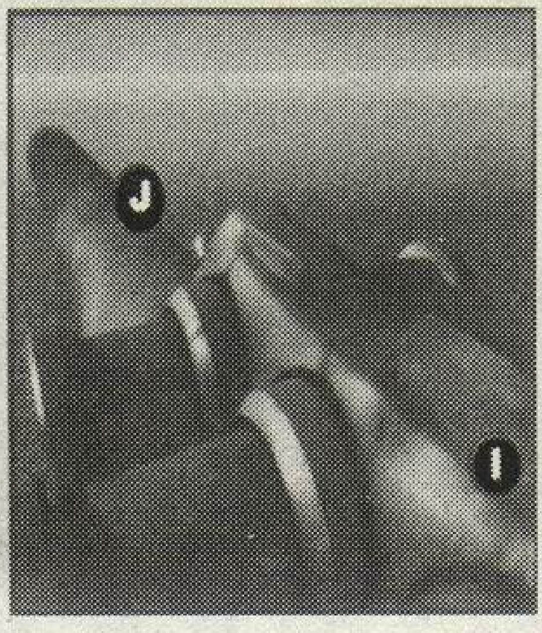



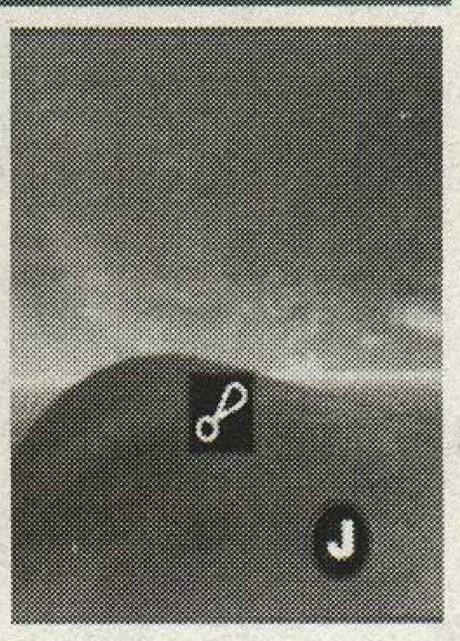





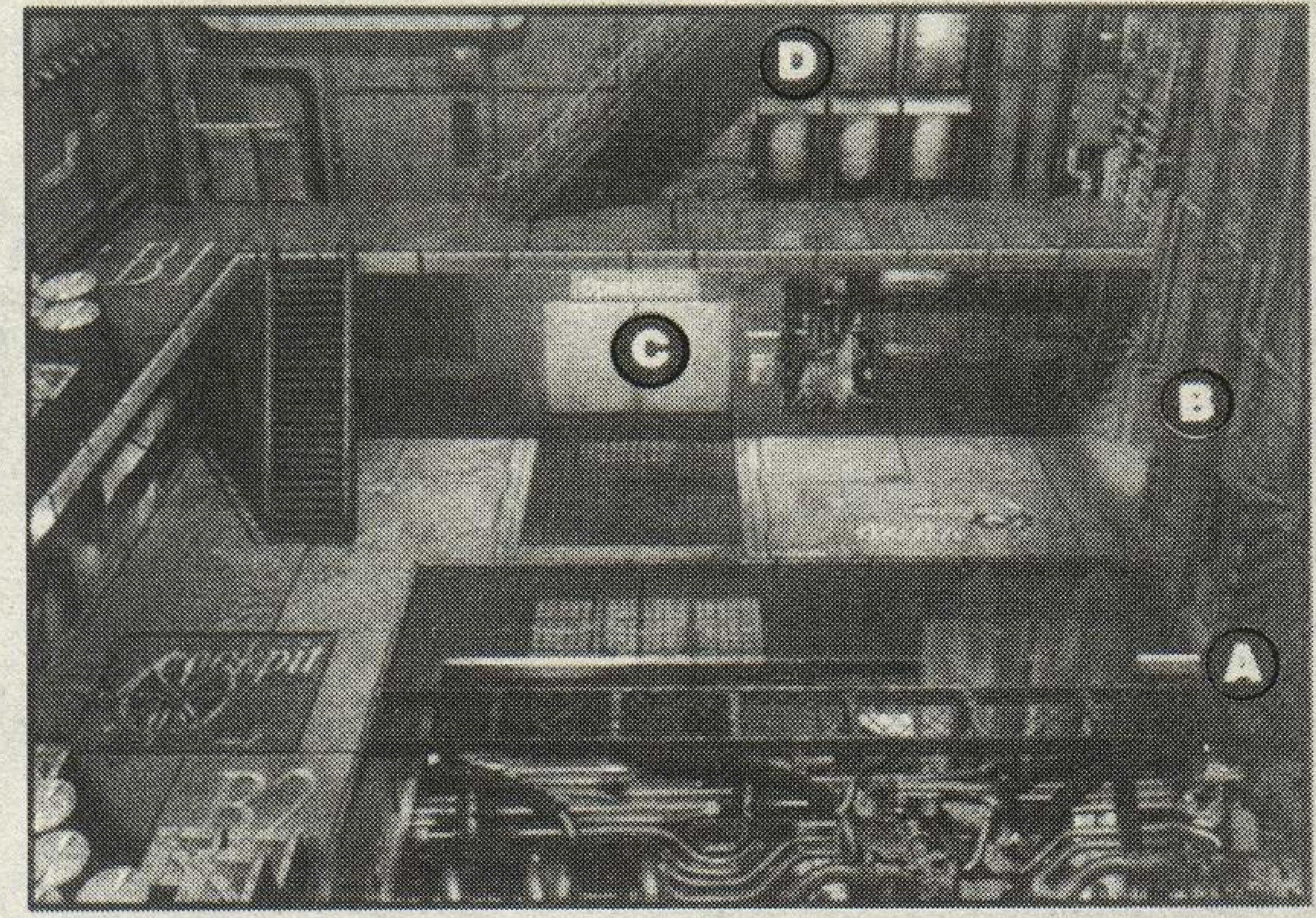



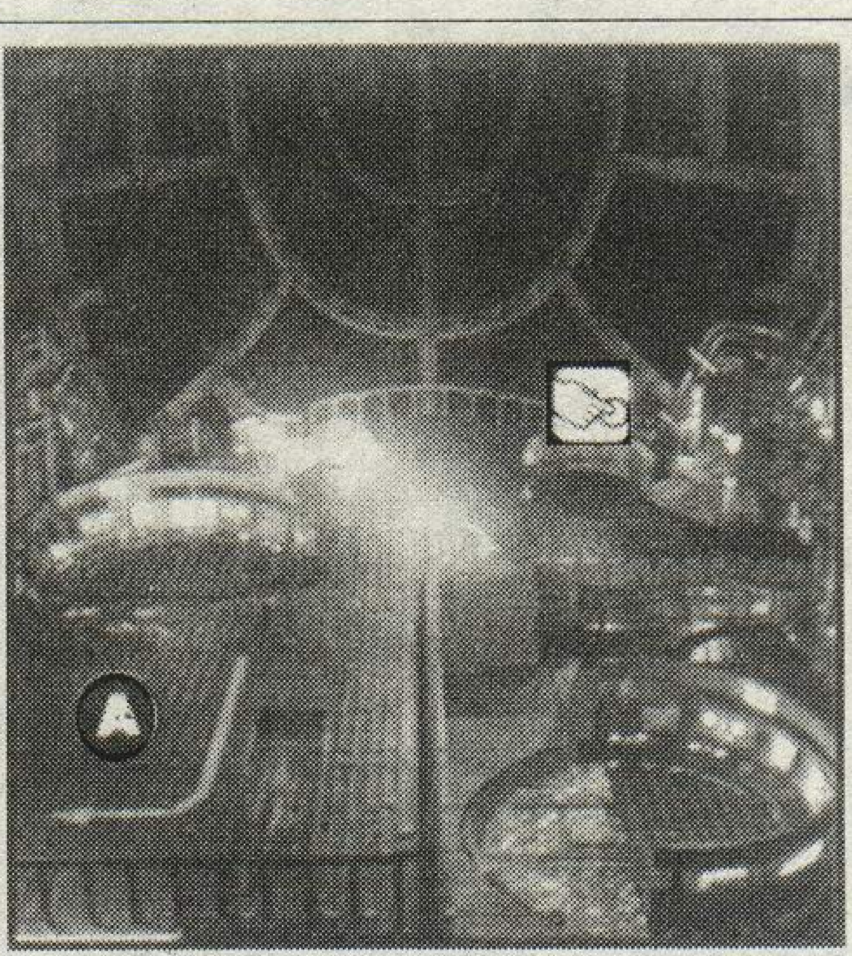



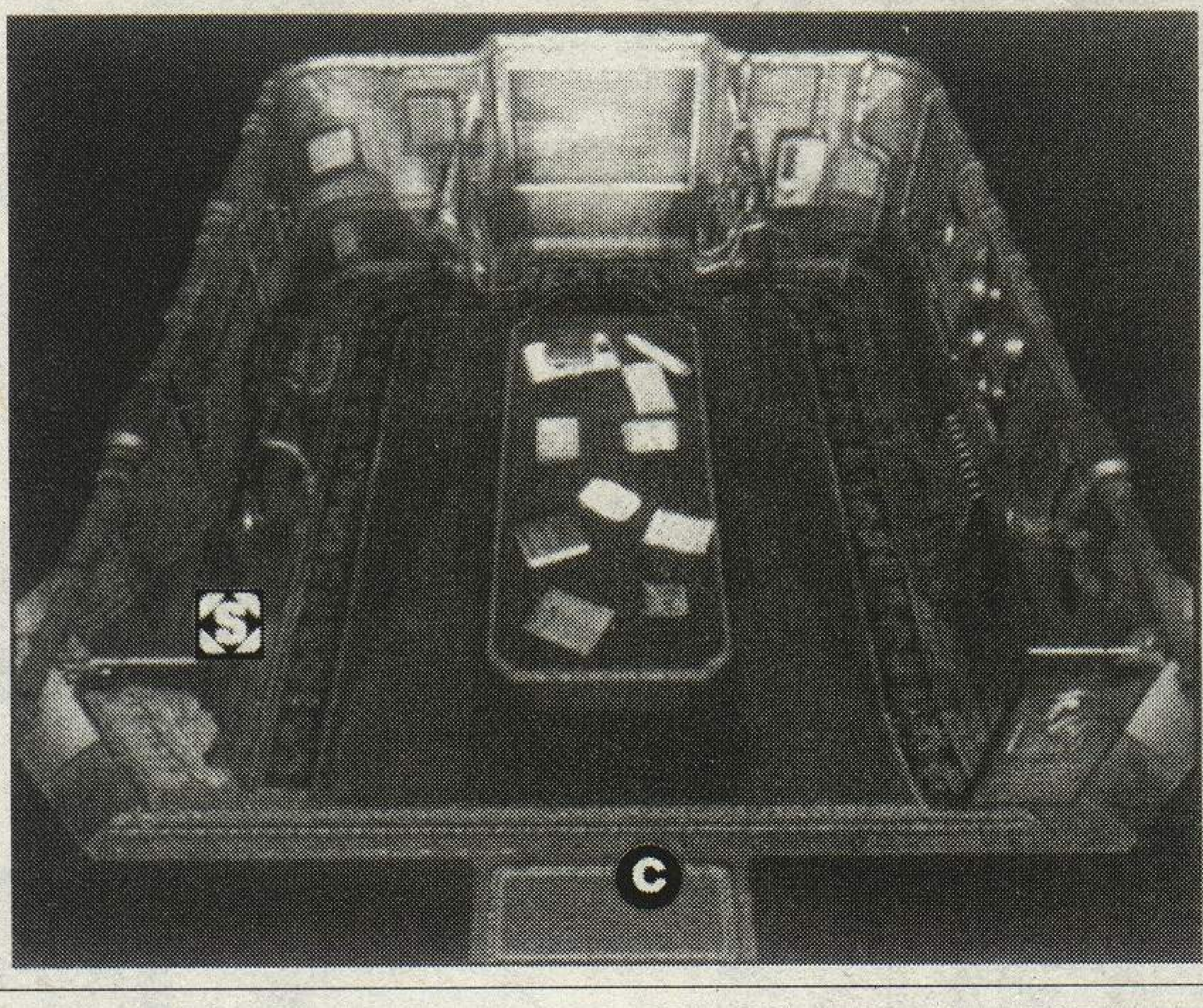



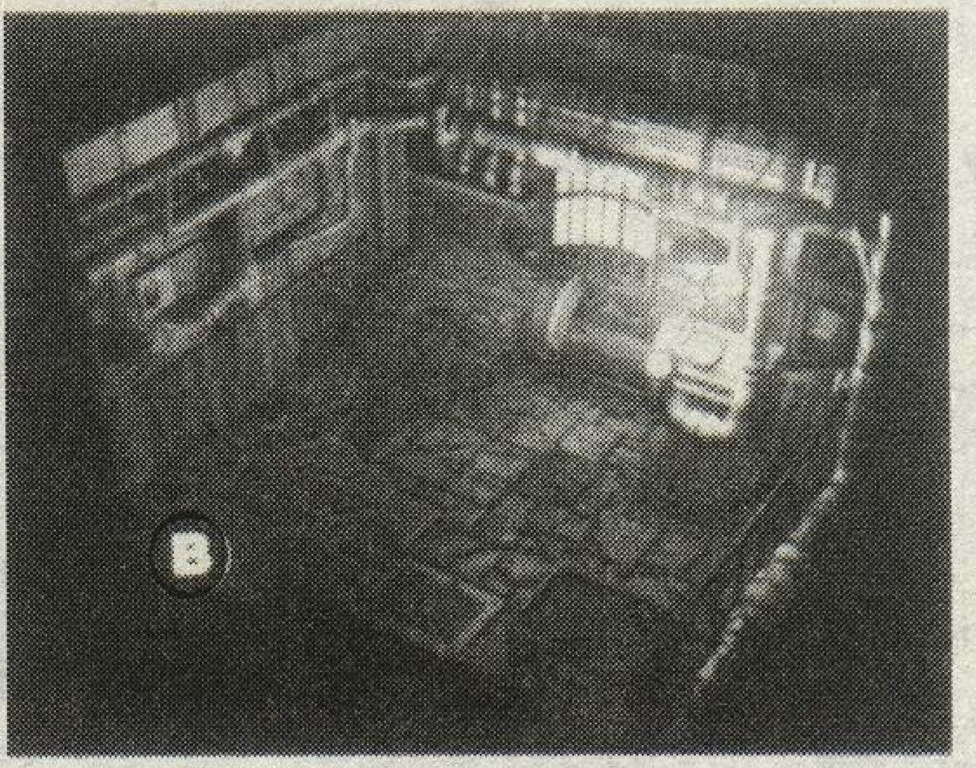



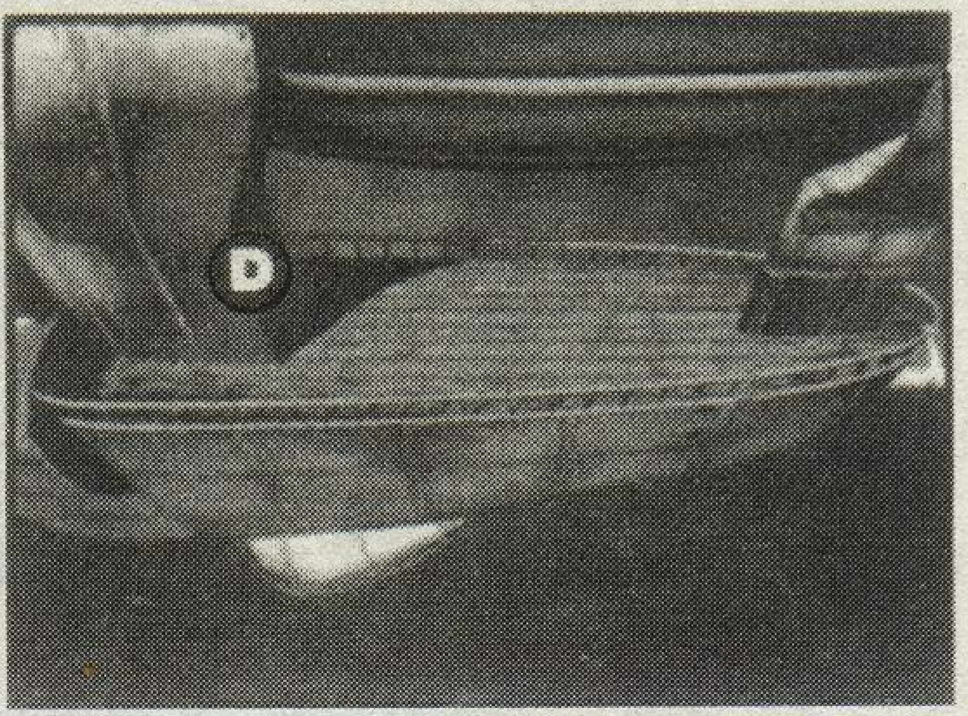
## 飞空艇内部




### 67.探寻科拉伍德的去向(无战斗)

据红色XIII和布根哈根说，科拉伍德落进了生命河中。下一步要去的地方是米迪尔，这是一个位于世界西南部的狭长小岛。

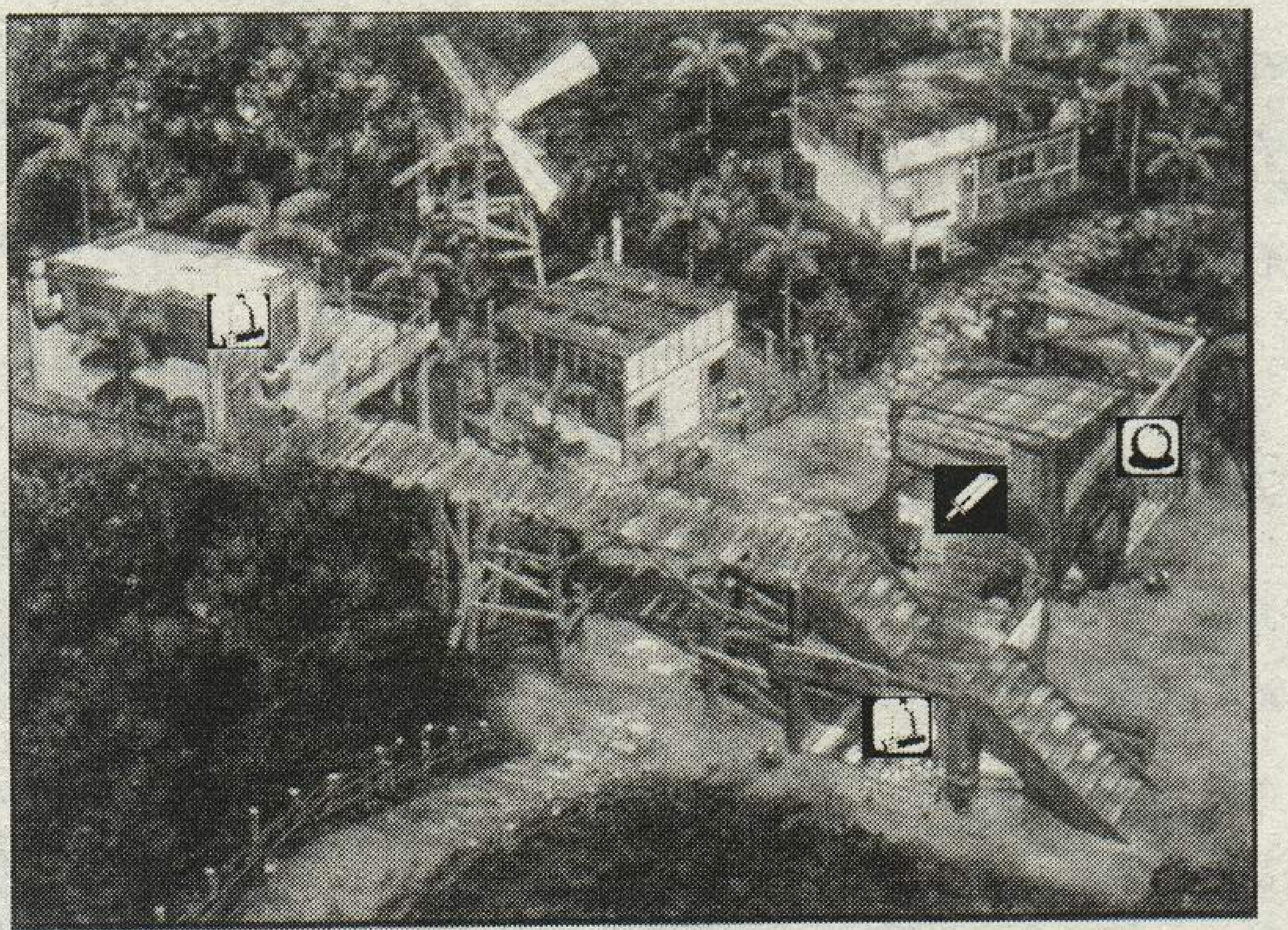


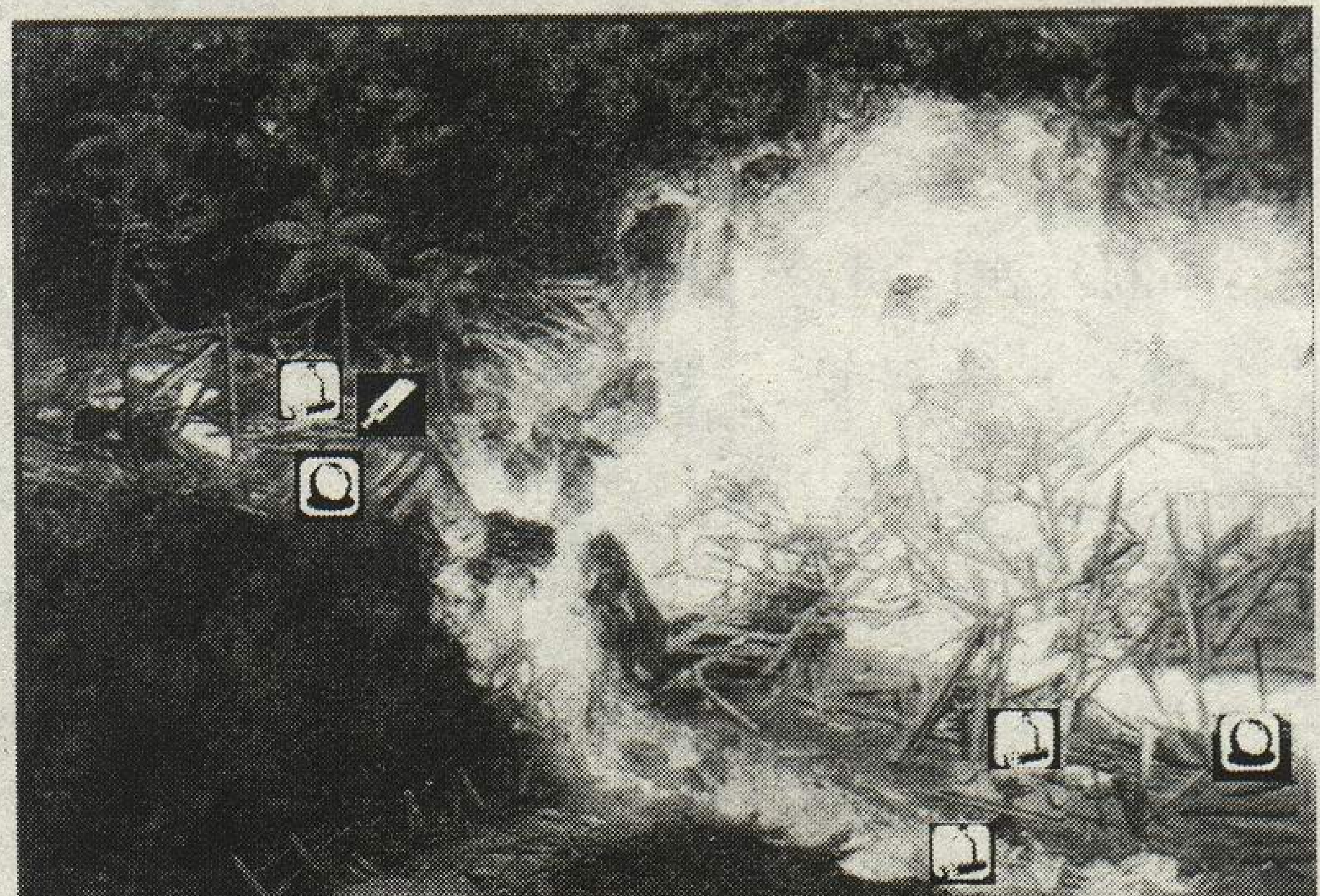

终于登上了飞空艇，可以周游世界了。由于各地镇子中的武器店的商品会有变动，可能的话最好再去一次。乘飞空艇可去任何地方,但只能在草原上降落。

继科拉伍德之后，蒂法也暂时离开了伙伴。这期间锡德成为指挥者。在作战室调整成员组队,回到机舱,与右上方的飞行员对话,飞空艇起动飞离米迪尔。




## 米迪尔

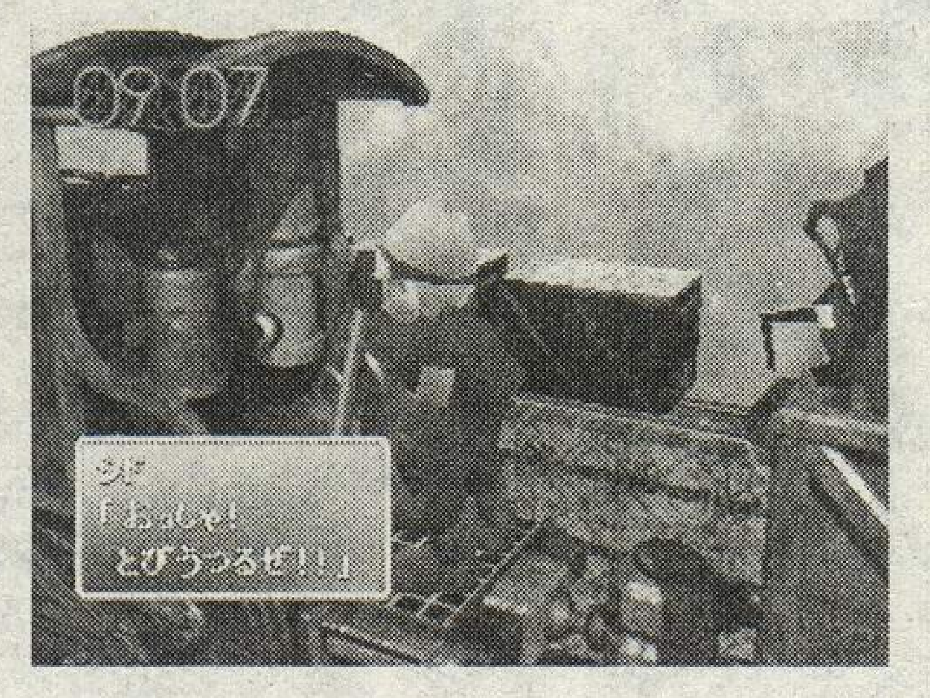




**68.科莱尔山的ヒュージマテリア争夺战**(有战斗)




"ヒュージマテリア"也许会给他们很大帮助，但神罗却打算利用它来迎击陨石。在被神罗带走之前，无论如何要设法把它夺过来。要拼命追赶敌人的列车，阻止他们的行动。其操作要点是上键与△键迅速连击交替，提高速度；同时按上与△、下与×键是刹车。






根据行动的情况会有三种结果:(1)追上列车,夺过"ヒュージマテリア",并是免费得到的;(2)列车冲入了北科莱尔,"ヒュージマテリア"被带走;(3)没有追上列车,"ヒュージマテリア"被抢走。(2)和(3)要用钱买"ヒュージマテリア"。

**69.鹰堡(コンドルフォート)的"ヒュージマテリア"争夺战**(有战斗)



鹰堡也有"ヒュージマテリア"。因此，遭到神罗军的猛烈攻击。敌人数量很多，但并不是危险性很大的攻击，只要用武器不断攻击即可。模拟战不要勉强取胜。战斗结束后，在山顶上可得到"フェニックス"。



**70.对付怪物"ウェポン"**




大空洞崩塌时，科拉伍德落入了地下的生命河，被带到了米迪尔的一个小村。这时，由于地河上浮，地面遭受极大冲击，同时,大怪物也袭来,这家伙HP很高,受到一定伤害后会逃走,要做好再战的准备,注意强化伙伴的能力。

**71.科拉伍德的秘密**(无战斗)



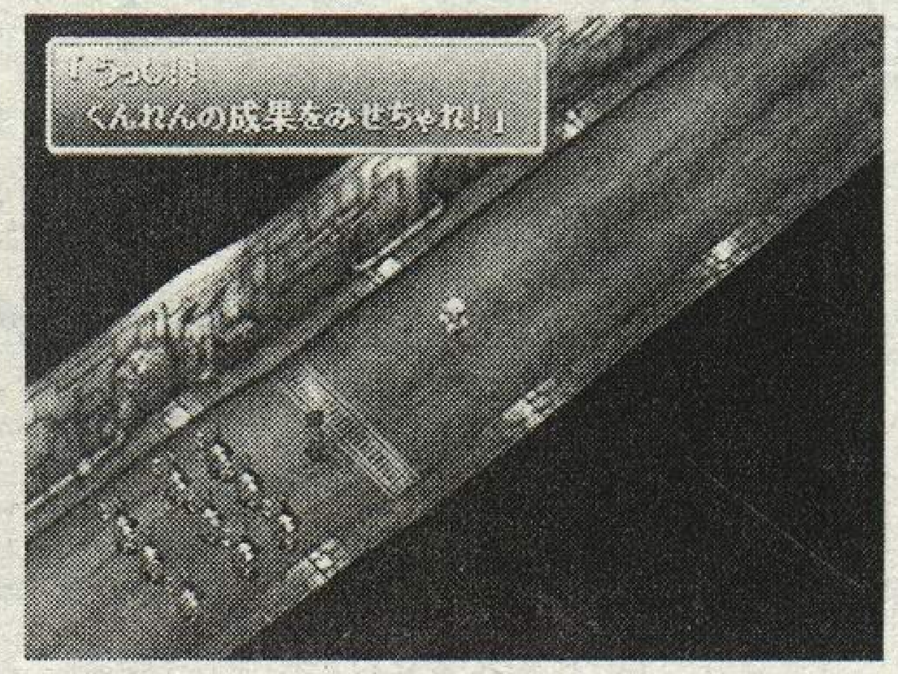
进入科拉伍德的精神世界中，回忆揭示了五年前的真实情况。与几个地方的科拉伍德的灵魂体对话，去体验每一个情节,所有情节之后,科拉伍德便复活了。




**72.向深海挑战**(有战斗)



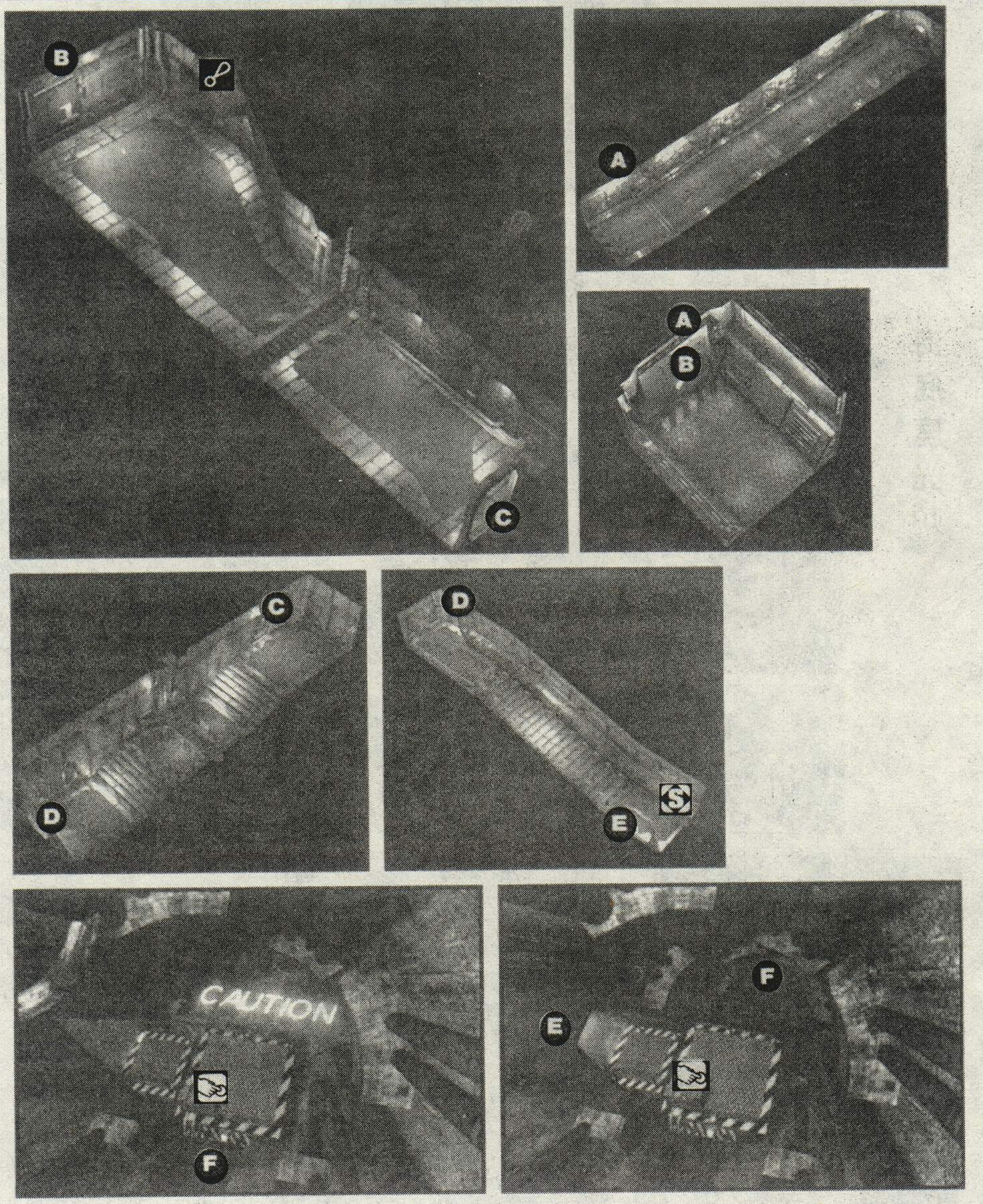

前一个情节的结束，科拉伍德和蒂法将回到伙伴之中，科拉伍德又重新成为大伙的领袖。他们将为剩下的两个"ヒュージマテリア"与神罗交战。首先要去朱农的海底魔光炉。



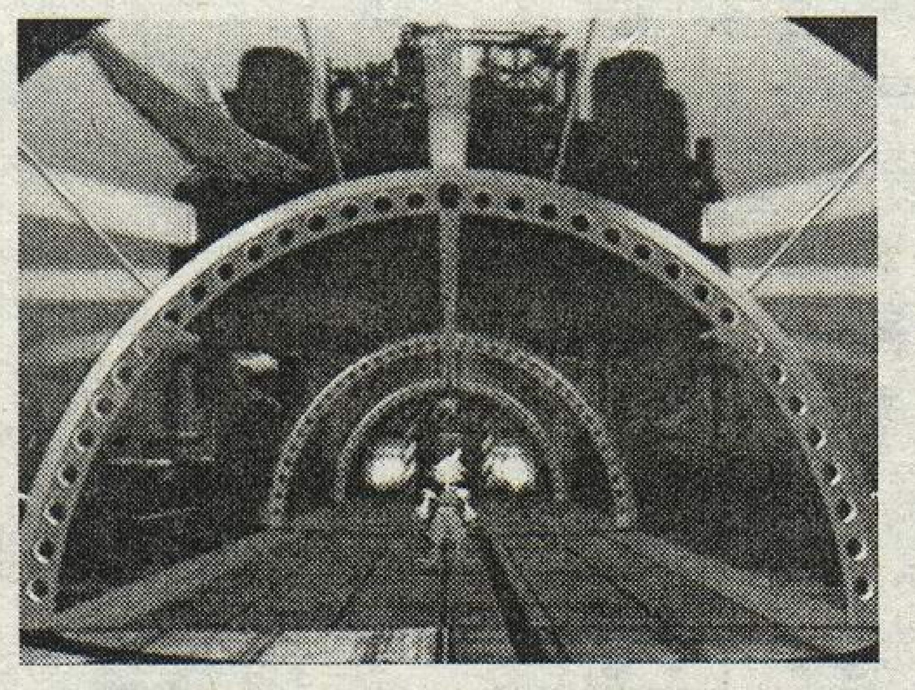
在海边的绝壁下有通往海底的通路。利用电梯进入海底魔光炉内。科拉伍德和蒂法都要装备上买到的道具才可前往。

首先要对付"キャリーアーマー",不可攻击它的主体,否则伙伴一人会被它抓住。要集中力量一侧一

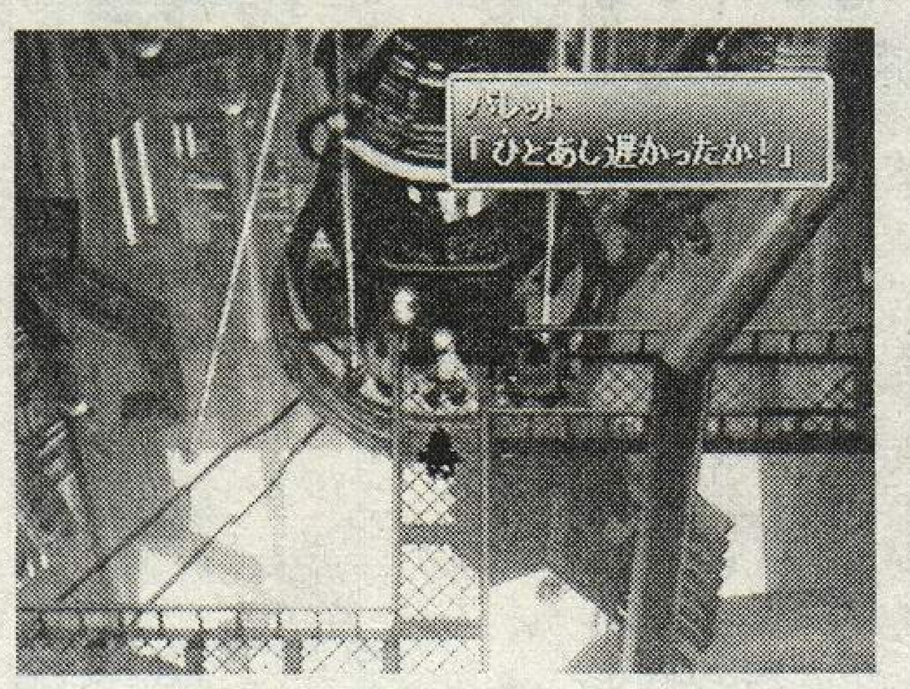
海底魔光炉通道



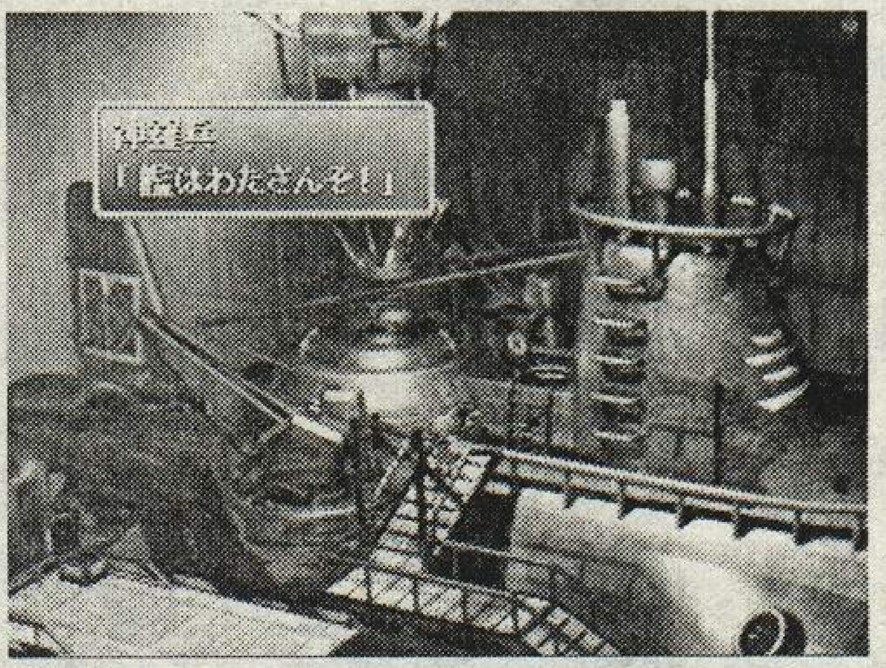

侧地攻击它的单臂。

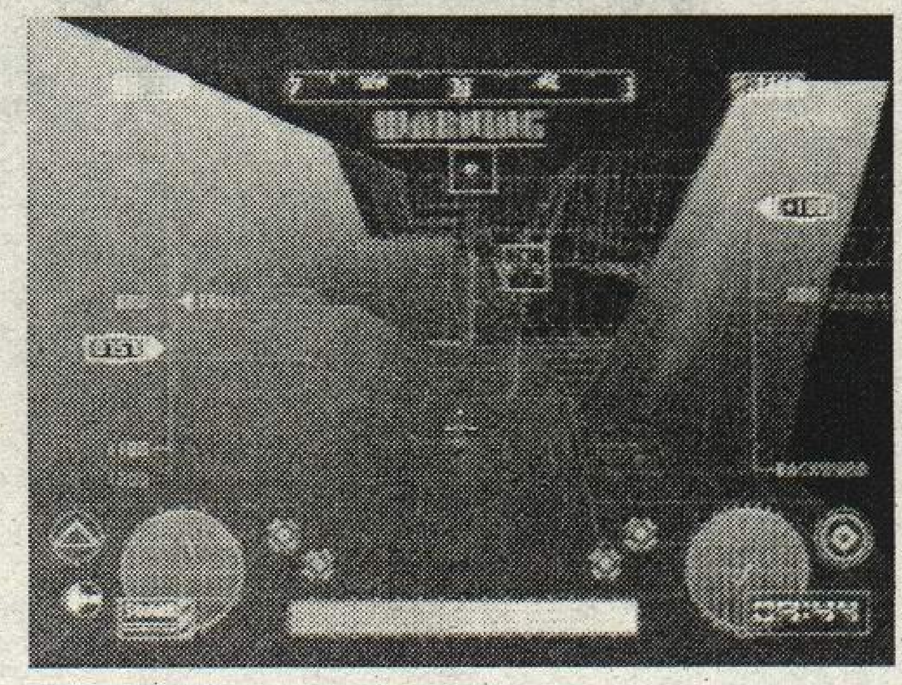


在魔光炉内，神罗打算用潜水艇将"ヒュージマテリア"运走。必须迅速追击。但在码头的栈桥上，不要忘记从宝箱中取走"青龙偃月刀"和"水神様のうろこ"。

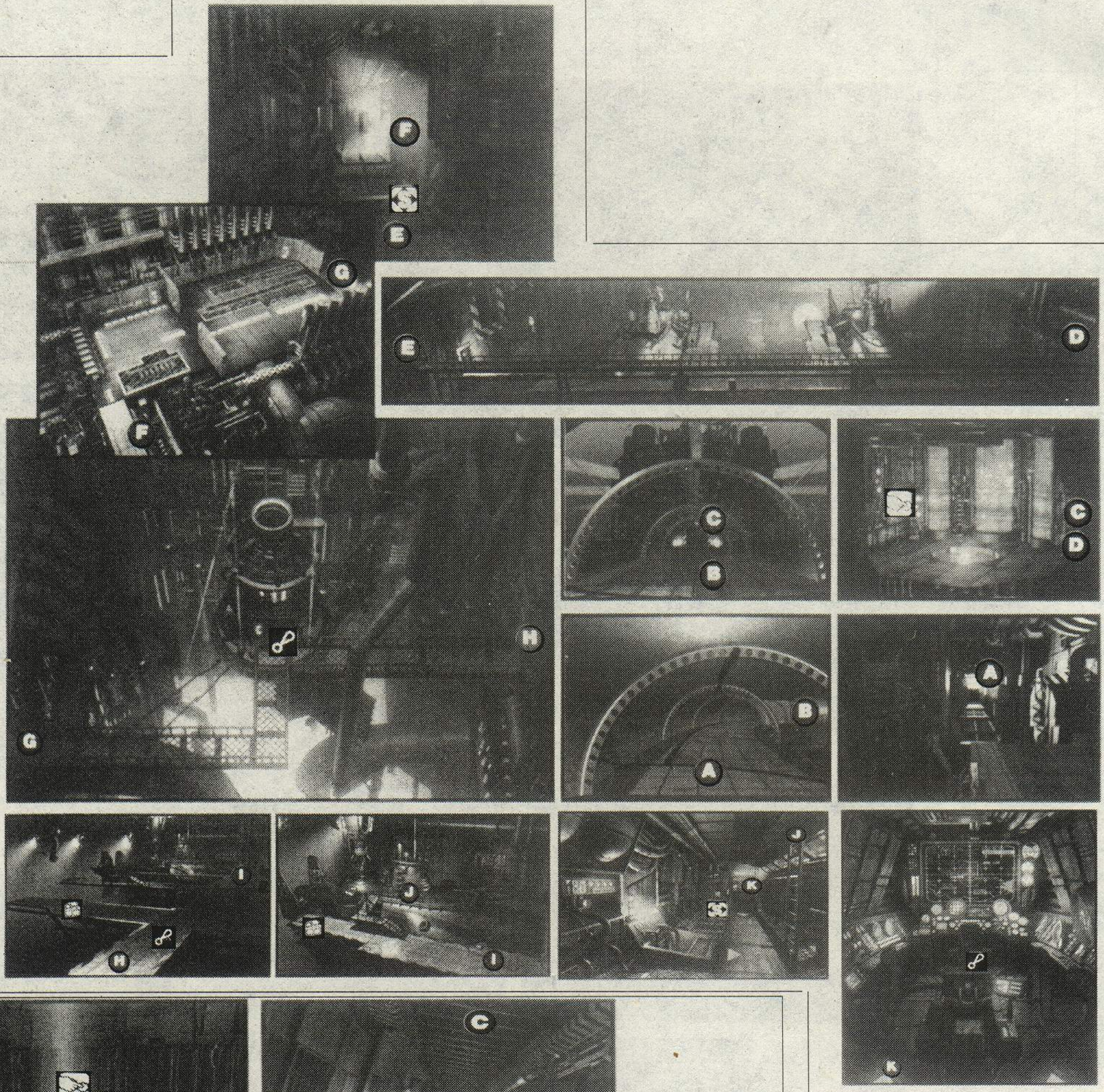



红色的潜水艇是指挥部，要集中力量攻打。要跟在敌艇后面，连击鱼雷；用×键后退避开水雷。若是击沉了敌主艇后，要从艇中收回"ヒュージマテリア"。利用潜艇可在朱农～太阳海岸之间的海域航行。

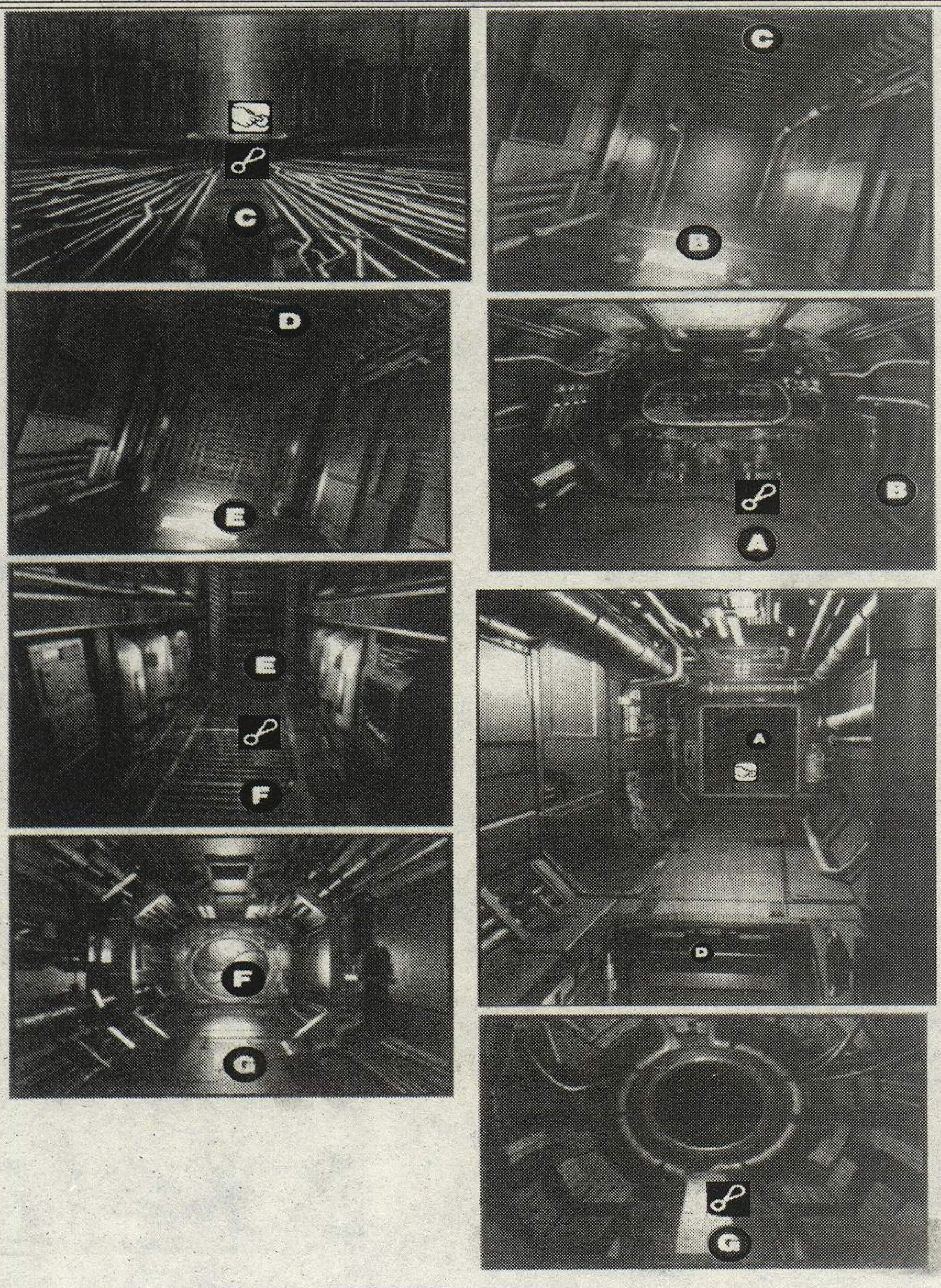


海底魔光炉



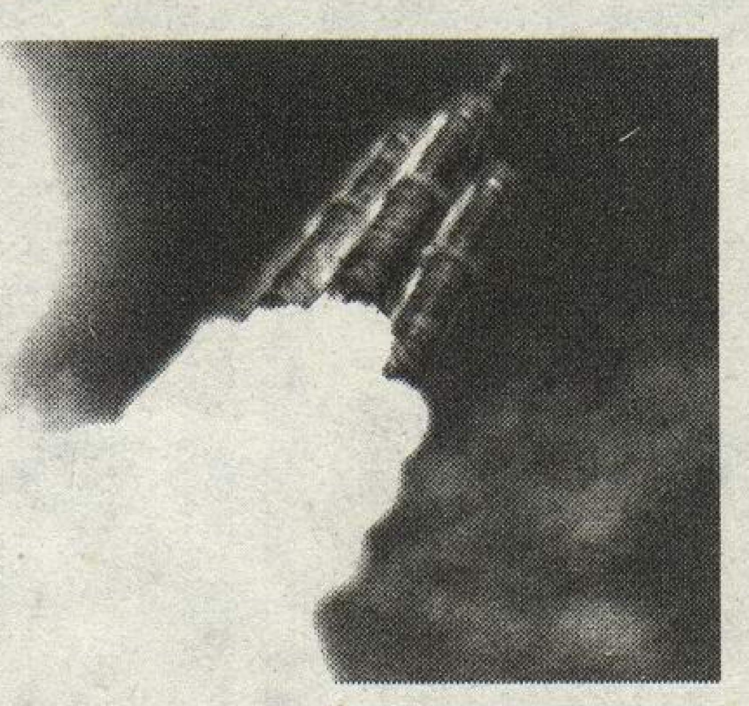
神罗26号宇宙火箭



**73.最后的"ヒュージマテリア"在宇宙火箭内**(有战斗)




乘飞空艇去火箭村夺回最后的"ヒュージマテリア"。首先与发射台上的敌人交战。迅速打倒前列的2个敌人,再集中攻击ルード,HP一减少,就使用特殊攻击的"地走リ"和"マバリア",一口气击败敌人,即可进入火箭内。接着,要在规定的时间内输入正确的指令,否则安全装置一启动,就不能收回"ヒュージマテリア"了。根据锡德的提示,正确的指令是按"○□××"的顺序按键,锁便可打开。

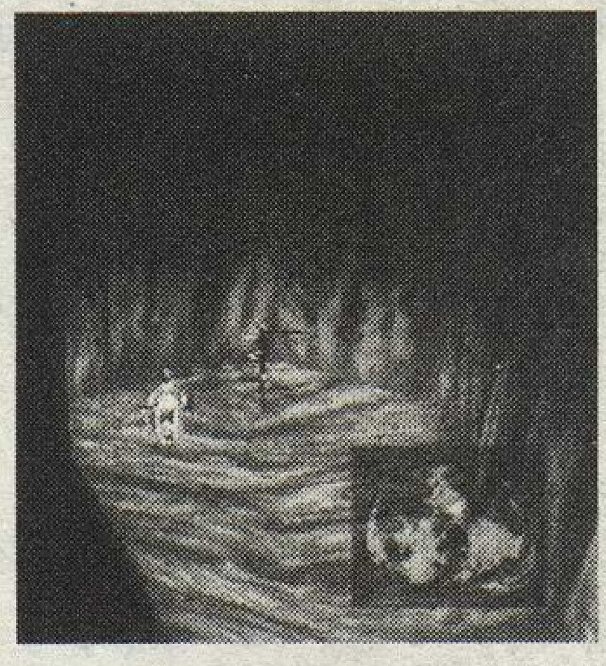





**74.寻找打开陨石的办法**(无战斗)

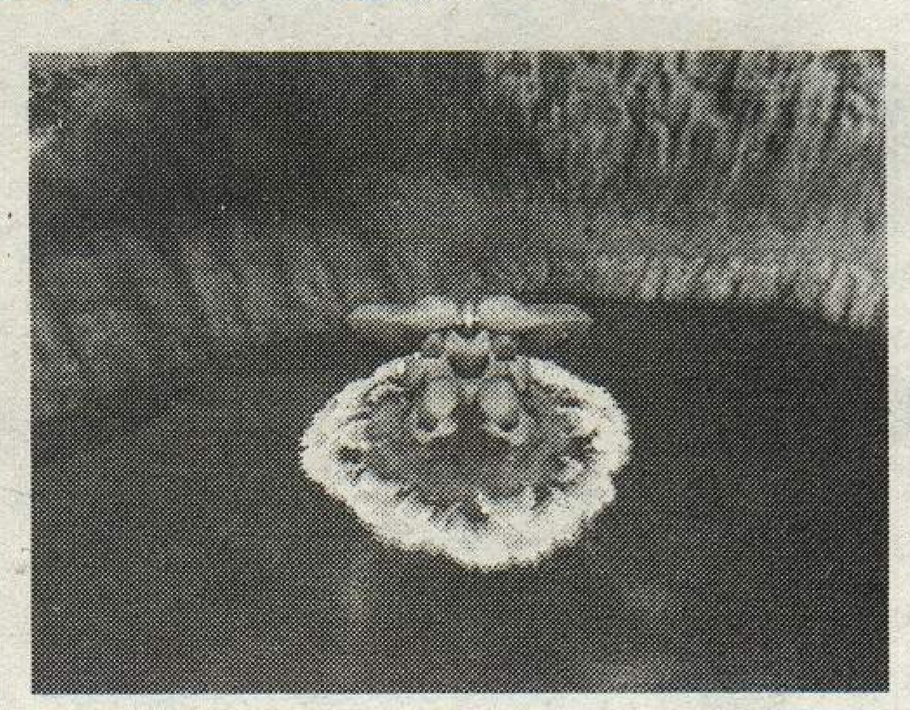
用火箭冲撞陨石,陨石纹丝不动。要寻求打开的办法,必须去科斯莫卡尼恩。科拉伍德决定和布根哈根一起前往"忘らるる都"。目的地——祭檀在忘らるる都的最里边,从入口处的十字路口向左走即可到达。要想得到想要的情报,似乎要拿到什么钥匙与布根哈根几次对话便可得知,乘潜水艇去北面的海底,在一个名叫"光もささぬ場所"的地方,可得到"古代种の键"。



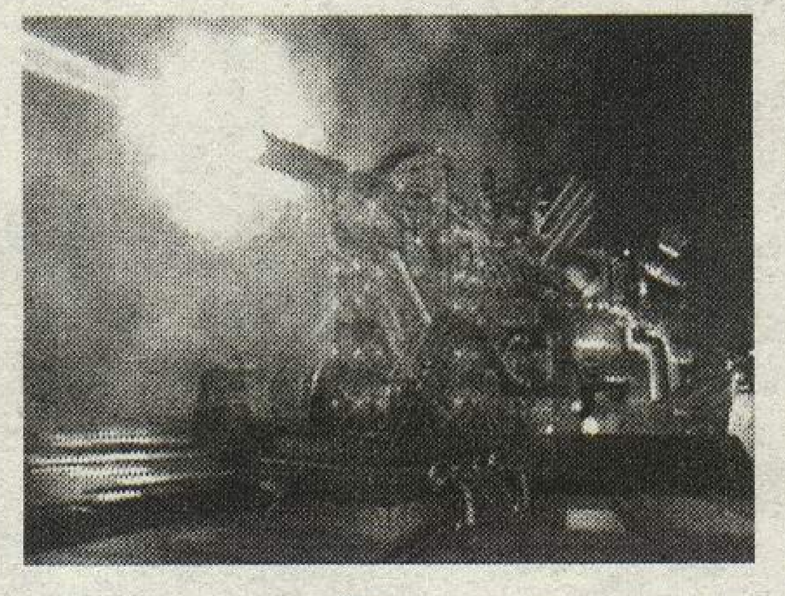





**75.乘飞空艇赶在"ウェポン"之前**(无战斗)



为了释放能与陨石相对抗的力"ホーリー",科拉伍德他们再次决定要打倒塞非洛斯。此时,突然出现的"ウェポン"开始赶往米德加耳。必须抢在"ウェポン"之前到达米德加耳。神罗的加农炮"シスター・レイ"发挥了巨大威力。

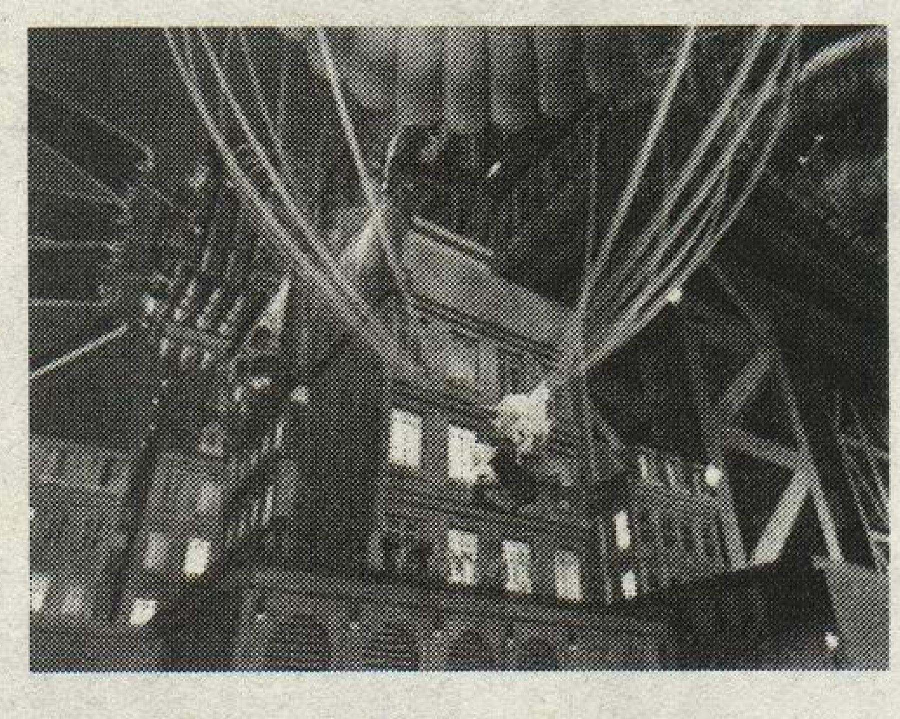




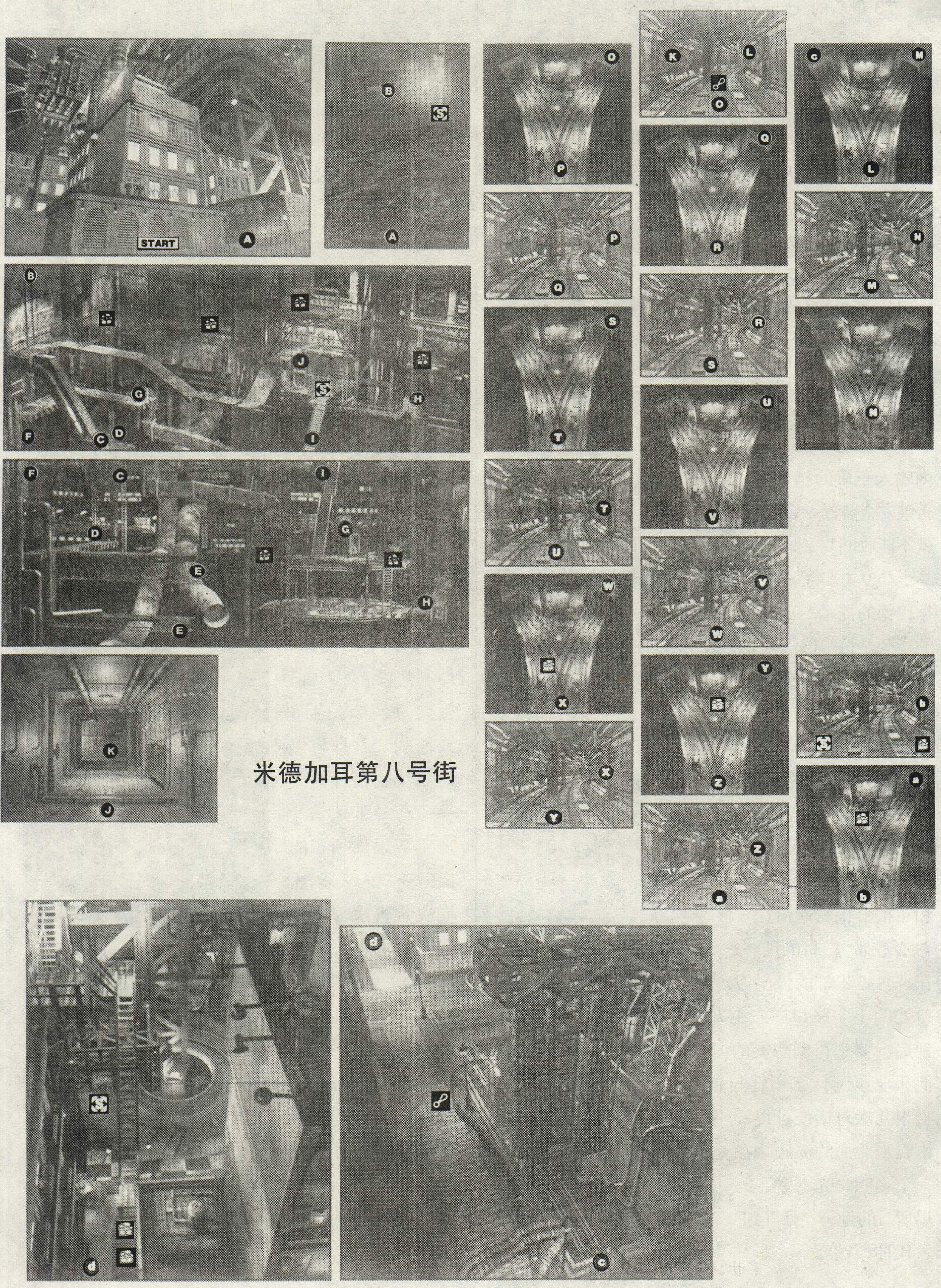
**76.疯狂的宝条**(无战斗)



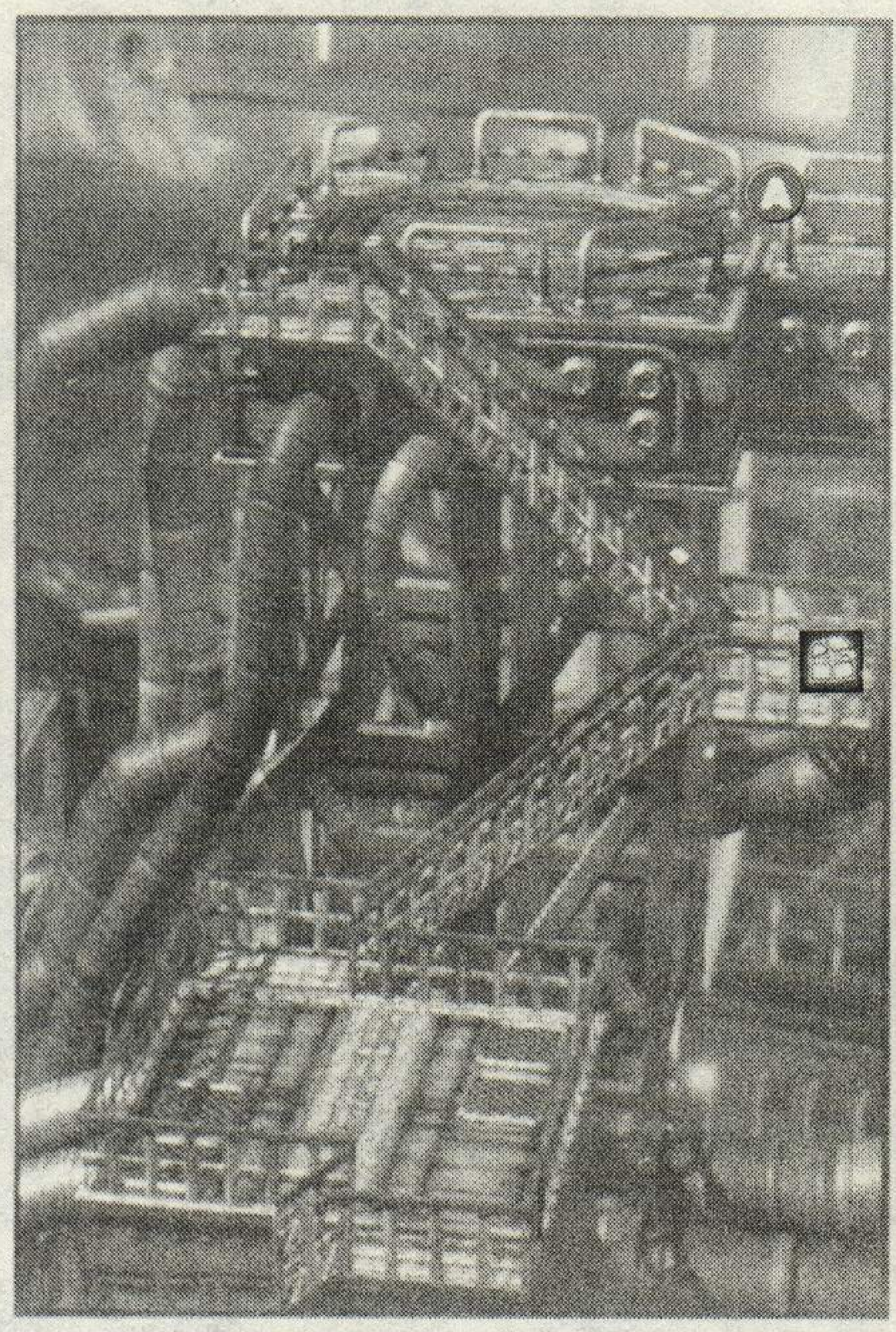

由于魔光炉的负担过重,加农炮不能连射。不知为什么,据说宝条要夺取控制装置,全速启动魔光炉。若是这样,米德加耳本身将爆炸。接受格特·西——真实身份,是神罗手下干部利布的决一死战的要求,他们决定再次攻下米德加耳。进入米德加耳后,直到情节结束,都不能退到外边。因此,要做好长期战斗的准备,充分恢复HP、MP,装备足够的武器。在出口上侧左右都有宝箱,不要忘记取宝物;再次潜入神罗大楼,里面也有此时才能开启的宝物;隧道里也有宝物。



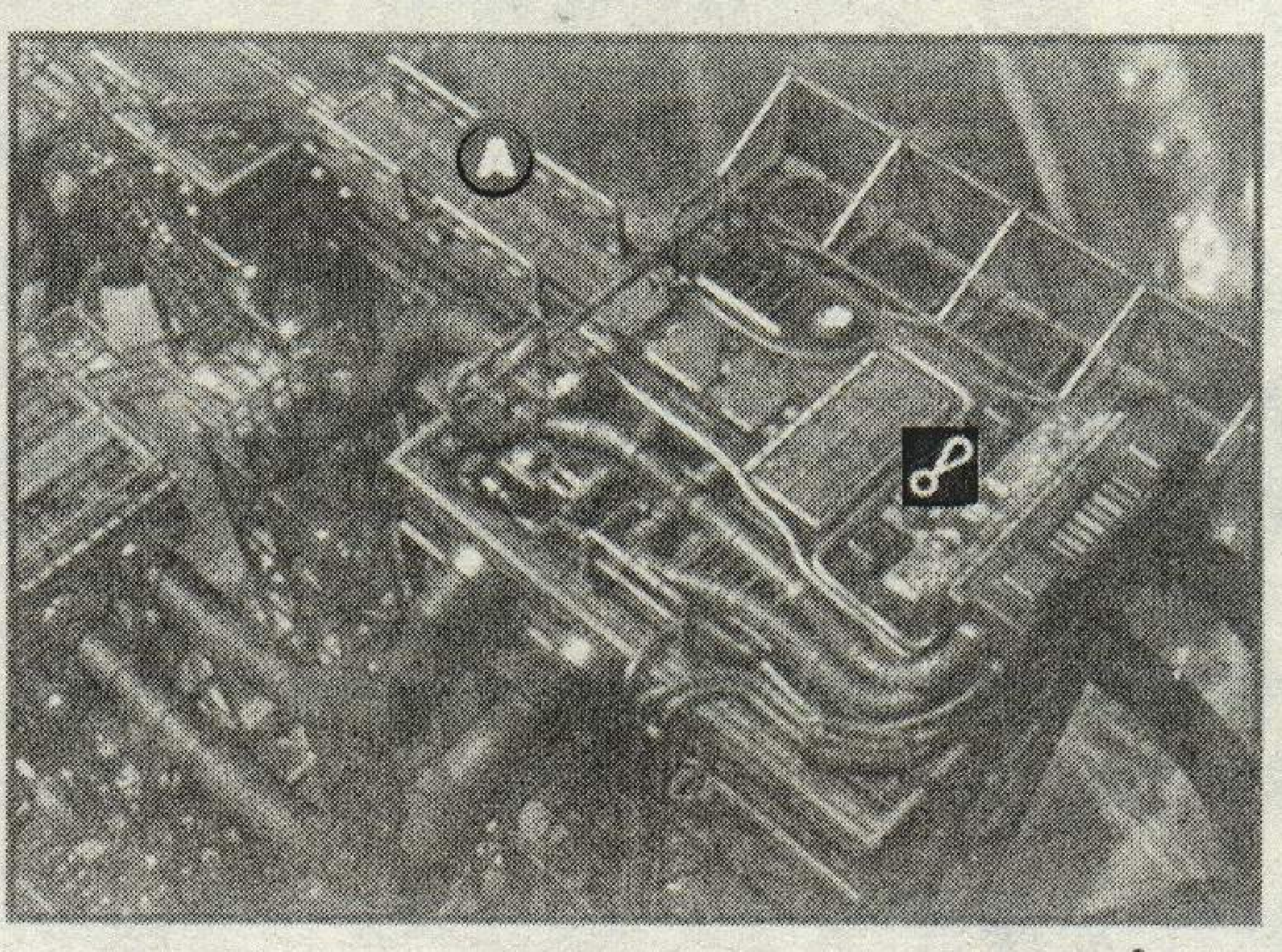





米德加耳第八号街

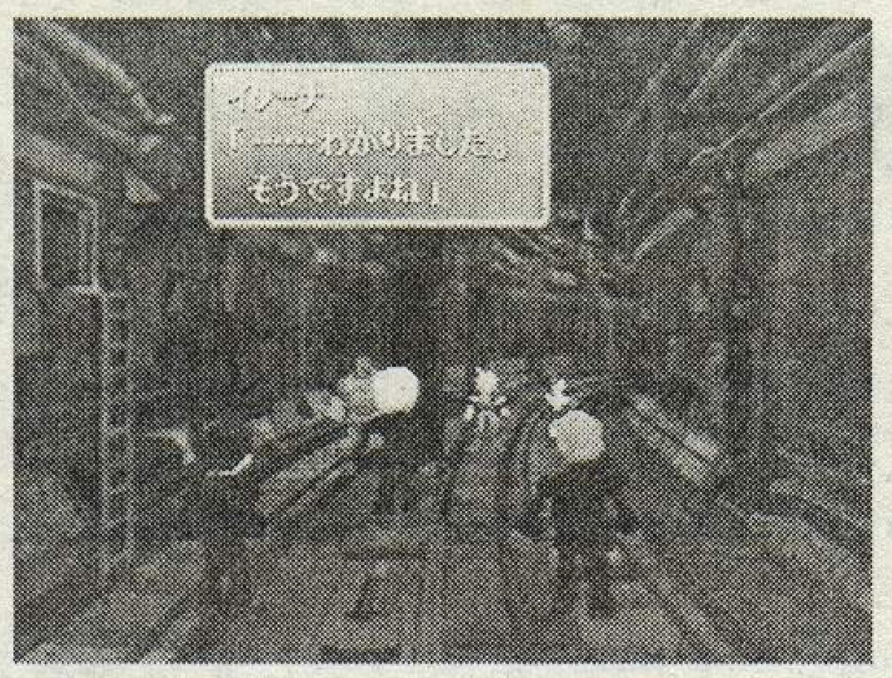


## 米德加耳



**77.拯救米德加耳**(有战斗)

在经历了长时间的冒险之后，　再次回到米德加耳。要通过连续的激战保卫米德加耳。




首先是伊利娜、鲁德、莱诺三个强敌,一边变换队形一边攻击。要集中力量各个击破,还要注意认真恢复体力。

在铁道的隧道中, 在不能前进的地方可得到"Ｗアイテム"的道具。




接着要对付怪物"プラウド・クラット"。它的头和胸部可进行发射攻击, 当支起膝盖时, 表示将要发射火束、激光束等多彩的强力攻击。因此, 要迅速恢复HP以防受伤。

对付"プドゥレアサンプル"、"イビルラップサンプル"和宝条时,要瞄准中间的宝条。宝条一倒,战斗即结束。



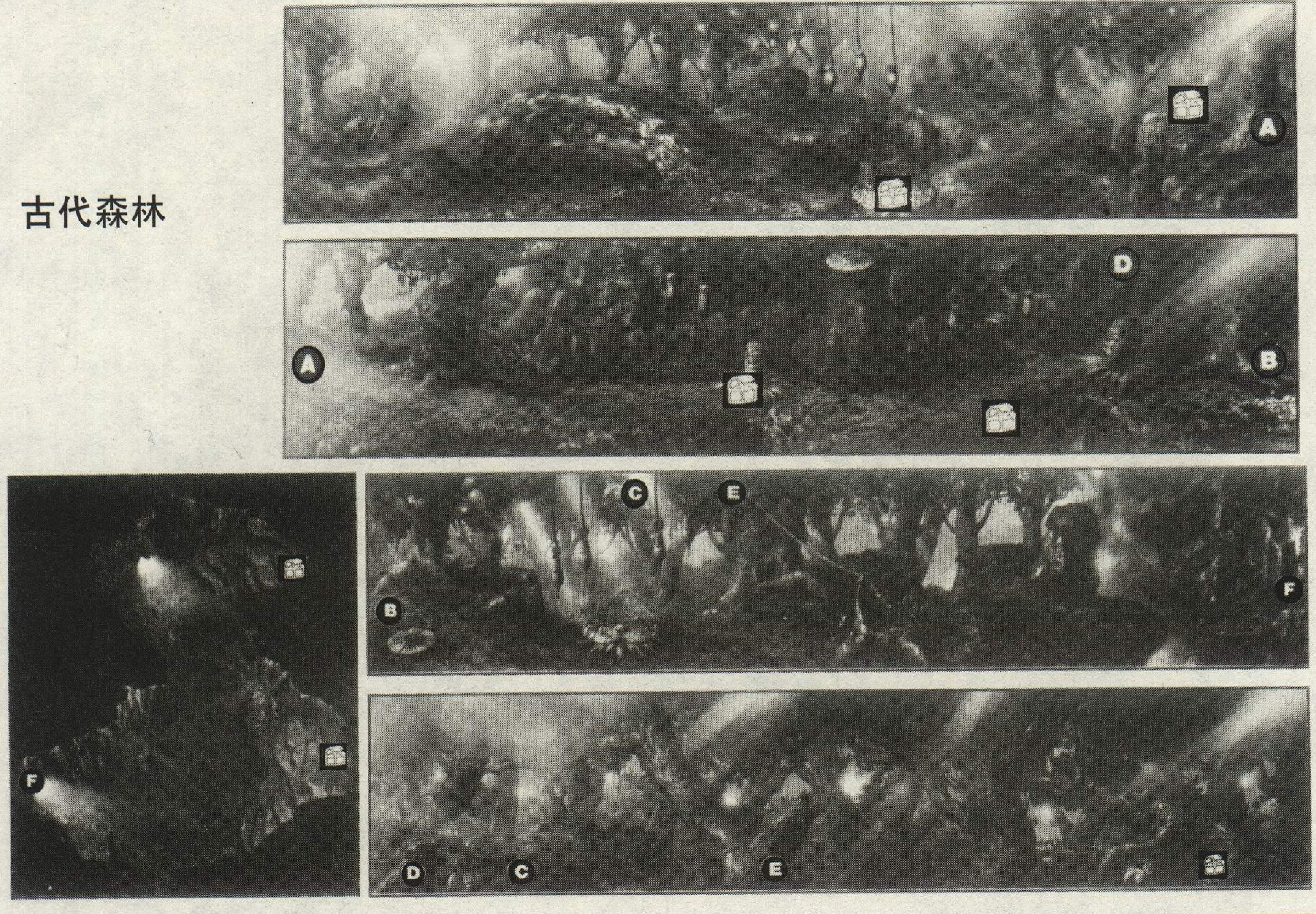

对付"ヘレティック宝条" 时, 它左臂攻击力很强, 要先破坏左臂, 在身体复活前, 集中火力攻击右臂,右臂一坏,身体会自爆。

最后要对付的是"极限生命体宝条"。它使用的是带有催眠等追加效果的连续攻击"コンボ",但攻击力和HP并不高。用武器反复攻击即可打倒。

**最后的选择**

加农炮清除了前进途中的障碍, 通往大空洞的路上不再有任何阻碍,乘飞空艇在大空洞着陆,这里就是最终地点的入口处。你或是继续追踪塞菲洛斯直到打倒他; 或是周游世界去寻找没有得到的宝物, 去体验没有经历过的事情。按照你的选择去实现最终的奋斗吧！

古代森林



# 隐藏的情节

### 一、发现古代森林




在整个冒险过程中，有几处根据情节完全不必去的地方。但正是这些地方，却隐藏着极为珍贵的宝物。这里介绍的古代森林就是其中的一个。

在从贡加加去科斯莫卡尼恩的途中，有一个奇怪的地方。从山上可以看到它，步行却到不了那里。要进入那里只有在某一个情节之后，或是准备了其他的移动手段之后，同时，还要与强力的怪物交战。

进入的方法：(1) 事件中，在森林的旁边有个巨大的火山口，从这里可以进入；(2) 使用某种移动手段，任何时候都可进入。

1、这个森林看上去没什么特别，实际上却是个超复杂的迷宫，必须充分发挥你的聪明才智和技巧才能通过下面介绍的几个陷阱。



**花和石头**：有一种硕大的花，一靠近它便会被夹住受伤。如果在它附近用石头隔开，就不用担心被夹了。

**蛙和虫**：按〇键捕住到处乱跳的蛙和虫，放入食虫植物中，就可放心前进了。

**常春藤**：一靠近它，就会自动地扑过来，跳向前方。可根据场地情况利用它上到树上去。

**食虫植物**：放入抓到的蛙和虫，可踩在上面作为跳台使用。用时要对准想去的方向和地点。

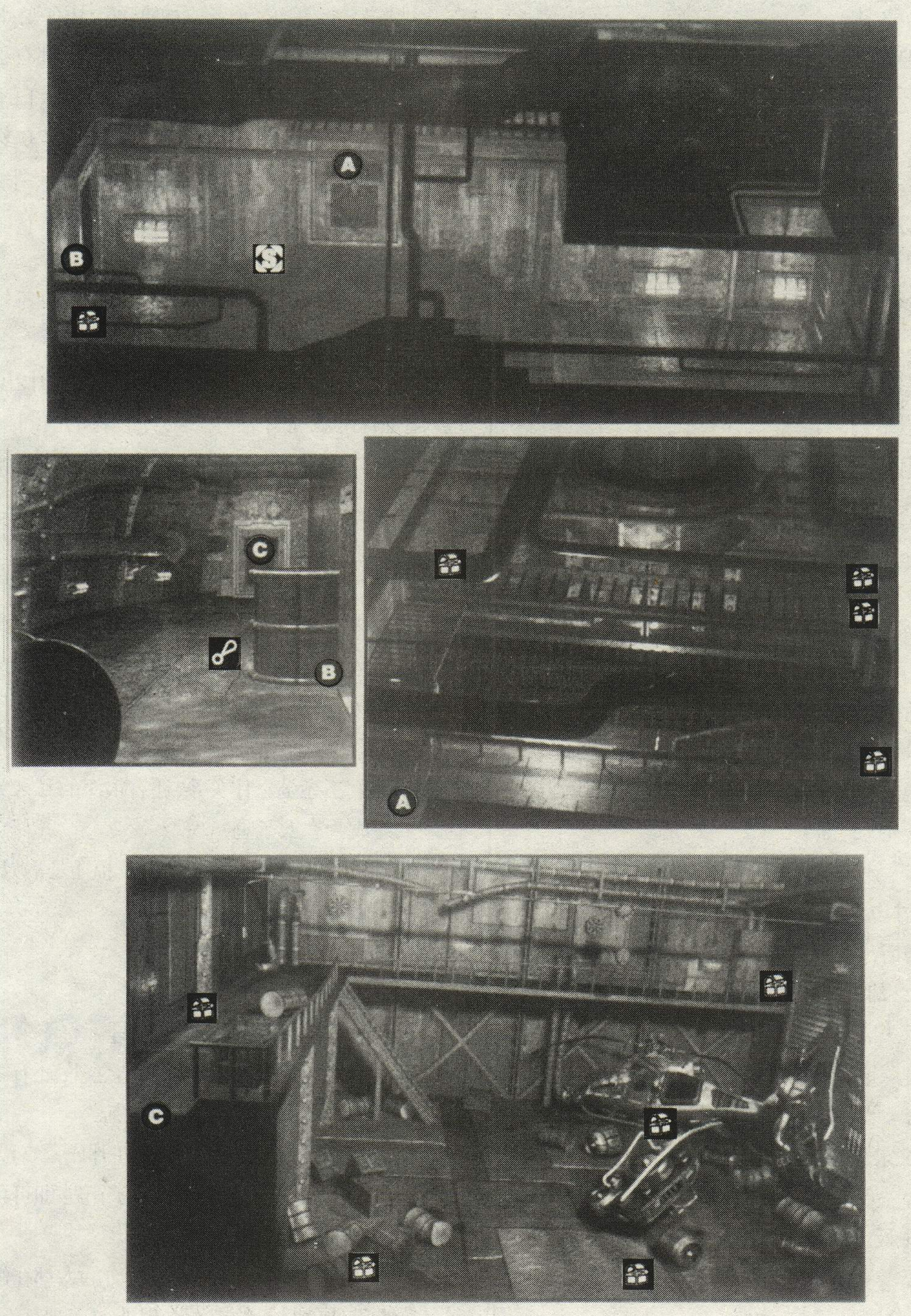
2、途中遇到"リルフサック"时用火属性的全体攻击有效；遇到"エピオルニス"时最好先用物理攻击；

遇到"ティアブロ"时用物理攻击。

3、从图中的E点降下来是个要点。巨大的树洞中有只青蛙，它是前进的钥匙。将抓到的虫子放入树洞中，青蛙就会出来，抓住青蛙便可去森林的终点——右边的洞窟。

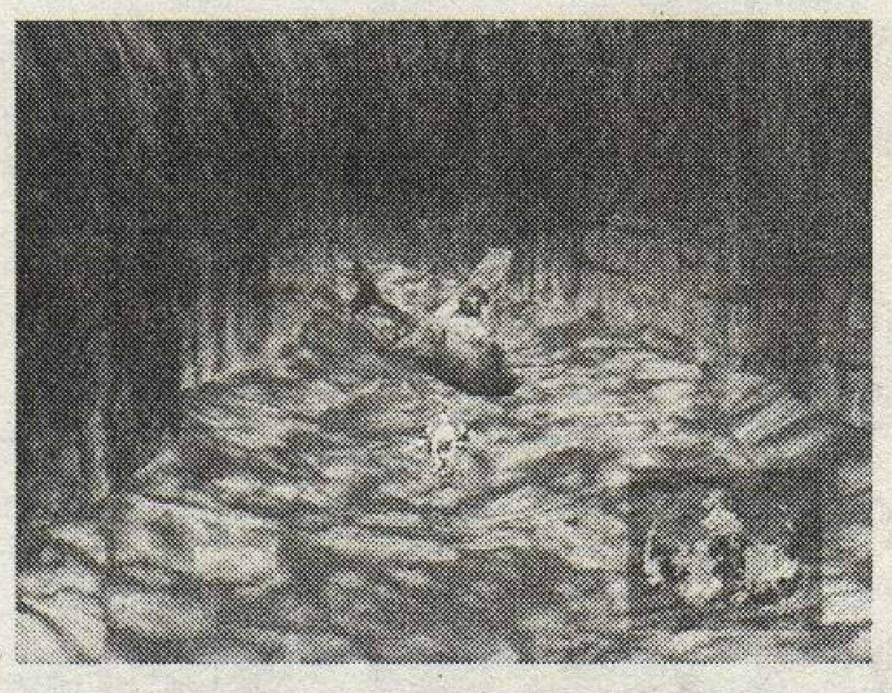
从森林中的7个宝箱中，你将得到什么呢?试试看吧。

## 神罗飞艇

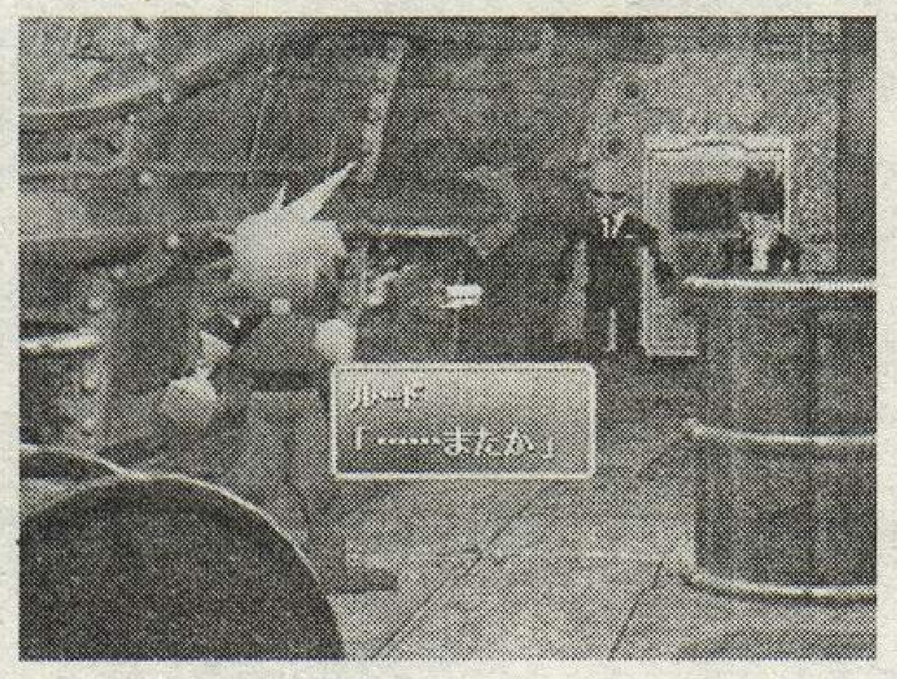


## 二、潜入神罗飞艇中

在朱农海底魔光炉情节之后，将得到潜水艇。利用它不仅可以去故事中的重要地点，而且还可探知隐藏在海底的秘密。最终你将掌握神罗留下的秘密，解开"ウェポン沉没飞艇"之谜。






陨石启动后，神罗将重点置于开发对付"ウェポン"的武器上，同时，又在暗中开发对付塞菲洛斯的最新道具。想不到，载有最新道具的飞艇却被击落。于是一场围绕寻找最新道具的争夺战开始了。

**飞艇沉在何处** 乘潜水艇向朱农的西边一直前进，到达太阳海岸与戈尔德索萨之间，沉入海底找找看。

**寻找最新道具的参与者** 神罗决心拚死也要找回刚完成的最新道具。立即命令莱诺和鲁德开始行动。科拉伍德一行也来的沉没处。究竟谁能找到沉没的最新道具呢?

## 三、对付ウェポン的空中大追踪

陨石启动后，失踪的科拉伍德在米迪尔村被救。不料，ウェポン却袭击了这个和平宁静的村庄。虽然最终击退了它，却没有完全摧毁它，它仍在空中不停地盘旋。决定追踪这可恶的家伙。

**第一回合** ウェポン逃出米迪尔后，便潜入朱农地区，停在朱农东边湖的上空，第一回合战斗开始。

**第二回合** ウェポン停在尼布鲁山上空，一接触它，便会进入甲板上的战斗。

**第三回合** 不知为何，它又回到最初出现的米迪尔上空。

**第四回合** 它出现在米德加耳上空，难道它还要再次袭击这里吗?进入高速公路上的战斗。

**最后一回合** 最后的角逐是在科斯莫卡尼恩附近。要充分做好准备。

## 四、温森特的过去

神罗恐怖组织的元老、神枪手、具有变身能力的神奇人物温森特，在他成为伙伴的前后都有不少疑点。但是，终于有一天，这些秘密总算真相大白了。

在神罗住宅地下室沉睡着的温森特。20多年前，他曾是神罗恐怖组织的成员，是科学家宝条亲手改造的人。那么他的实际年龄也该有50岁了。在温森特年青时的回忆中我们将得知……。

1.在太阳海岸北部的海底洞窟中，一直不停地向深处走，在尽头处浮起。

2.从尼布鲁黑姆附近被山包围着的湖中出来，再进入汽淌着的瀑布中，会发现一个神秘的山洞。

3.温森特不在场，阴森的洞窟中会传出奇怪的声音，这是谁呢?

4.温森特在场时，洞中会传出好像很耳熟的声音，这是谁呢?

5.原来，这是一位名叫卢克莱齐亚的女人。看一看所有回忆的场面就明白了。

6.作为恐怖组织的一员，温森特前往神罗住宅。这当中也有卢克莱齐亚。

7.他们不光是工作关系，还有很深的私人关系。他们最终成为恋人了吗?

8.温森特被宝条改造了。这是福还是祸呢?他的变身能力就是被改造的结果。

温森特未来的命运……。

## 五、可以再次拜访米德加耳

除了阻止疯狂的宝条这一情节之外，还有去米德加耳的机会，也许还会有意外的收获。

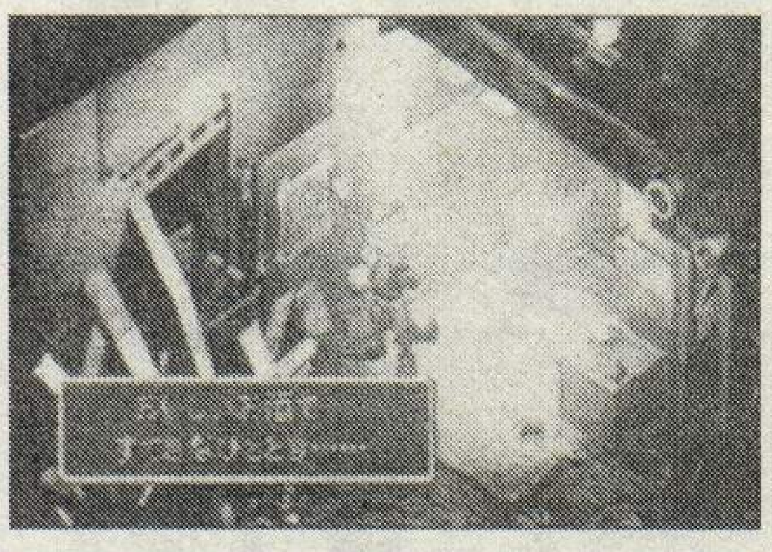
在大门前徘徊的男人。好像在邦比莱奇没有得到钥匙。那么，就要去挖掘。得到了钥匙，即可再次进入以加农炮为新标志的米德加耳。

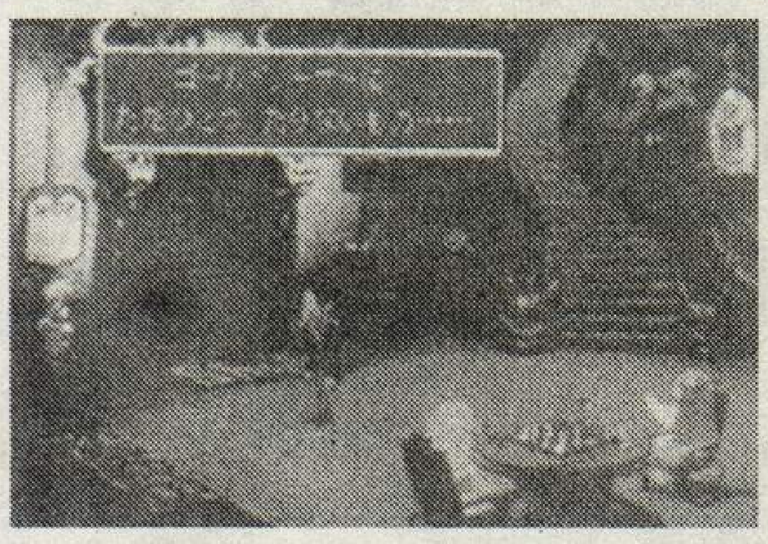
在五号街贫民区你会发现，所有的人都在沮丧地等待陨石造成的星星的毁灭。但沃尔市却有不灰心

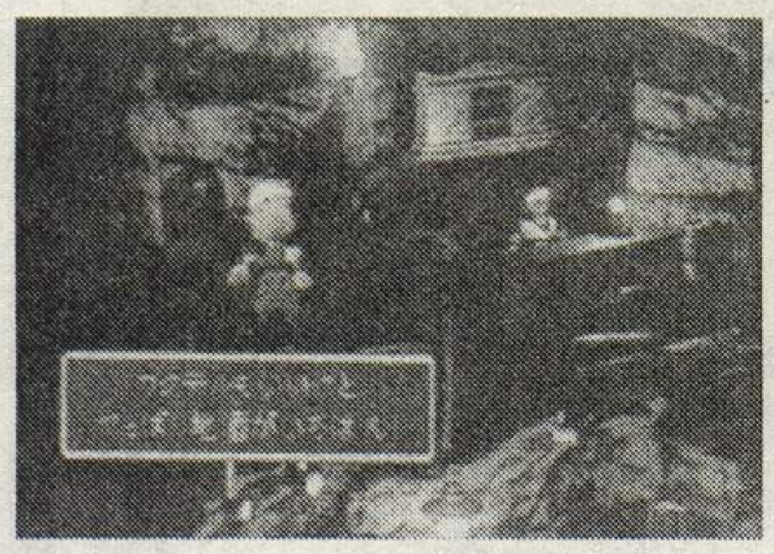
的胆大的人,特别是武器屋,他们竟然把捡到的道具以极高的价钱出售。如果钱富裕的话,不妨买下。

### 六、收集龟道乐广告的乐趣

在乌泰设有酒店,龟道乐的有名商业店在世界各地张贴了许多宣传广告。如果你能将6张广告宣传画全部找到,便可从店主那里得到豪华奖品。请按下面图片的提示找找看。








### 七、发现秘密岛上的稀有怪物

在这个世界里,还有许多无人知晓的地方,那里还生息着珍稀的怪物。这里将向你介绍两个岛。这两个岛在故事情节中都是完全无须去做,但如果你能去一次,与那里的怪物交战一次,你将会有意外的收获。

1.在世界地图上东北方向有桥的地方,这里通常是不必去的。在岛上着陆后,在森林中徘徊,怪物"ゴブリン"在森林中出现。它擅长ゴブリンパンチ,最好用"てきのわざ"这样的物理攻击对付它。

2.在世界地图上科斯莫卡尼恩西南边有一个小岛,岛上大部分是沙漠地带。上岛后,在岛上行走,怪物サボテンダー便会出现。它看上去很弱,但回避率极高,普通攻击几乎无法命中,并擅长"はりせんぼん",最好用魔法攻击对付它。

### 八、发现两位隐藏的人物

在这个世界上的某个地方,还隐藏着一些神秘人物,他们虽与情节无太大关系,但你如见到他们,将会知道意想不到的秘密。究竟是什么秘密,要靠你自己去探寻了。

在世界地图上,有两处正常步行是无法到达的地方。那里隐居着两个神秘人物,他们掌握着重要的秘密。

**老人(オヤジ)**　渡过位于朱农东边的河,去山下的洞穴找找看,如果时间富裕,乘轻大鸟去也可以。在"オヤジ小屋"中躺着一个男人,他就是传说中的老人。但他只能这样躺着。他会告诉你迄今为止发生了多少次战斗,你逃避了多少次,还会向你提供有关重要道具的情报。

**チョコボ仙人**　从邦比莱奇向北,有间被山包围的小屋,这就是"チョコボ仙人"的家。仙人的记忆力已衰退,连自己的名字都叫不上来。从他那里除了可以买东西外,还可以得到有关チョコボ的情报,要想养殖チョコボ,你还要多次去找他,从他那里购买饲养チョコボ的青菜和交配用的树种。最重要的是要让他回忆几次找他时所说的那些提示。

## 尾声　大空洞中的决战

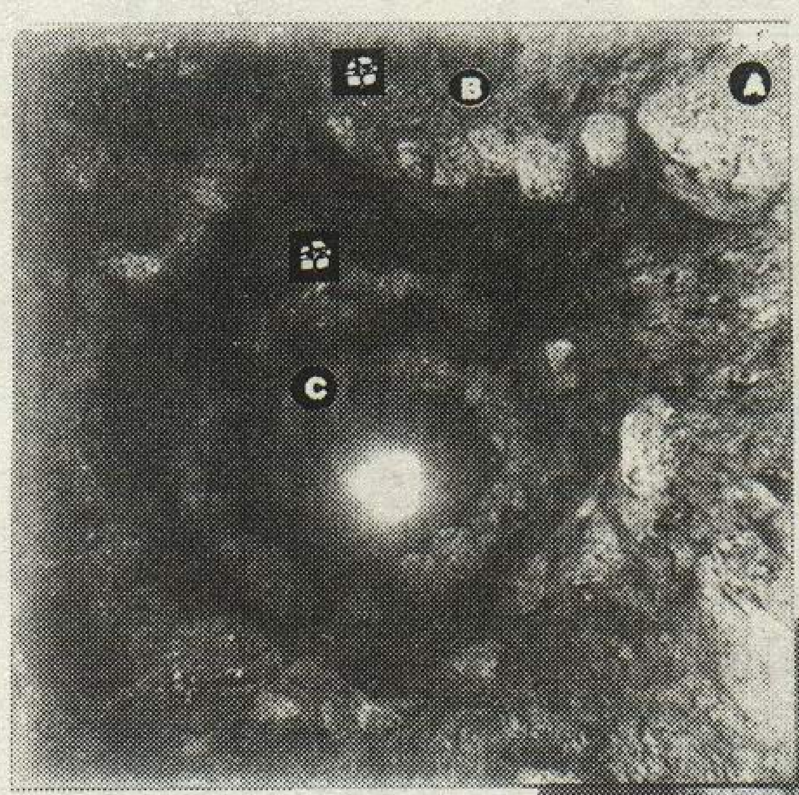
大空洞是当年星星遭受重大伤害时留下的伤痕。在那里积聚了巨大的能量。塞菲洛斯企图夺走这些能量。为了粉碎这一阴谋,拯救星星的命运,必须在陨石降落之前,打倒塞菲洛斯。

在大空洞中,一旦下到某一规定的地点就不能返回了。因此,如果能力和道具准备不足,要从洞中向上返回。



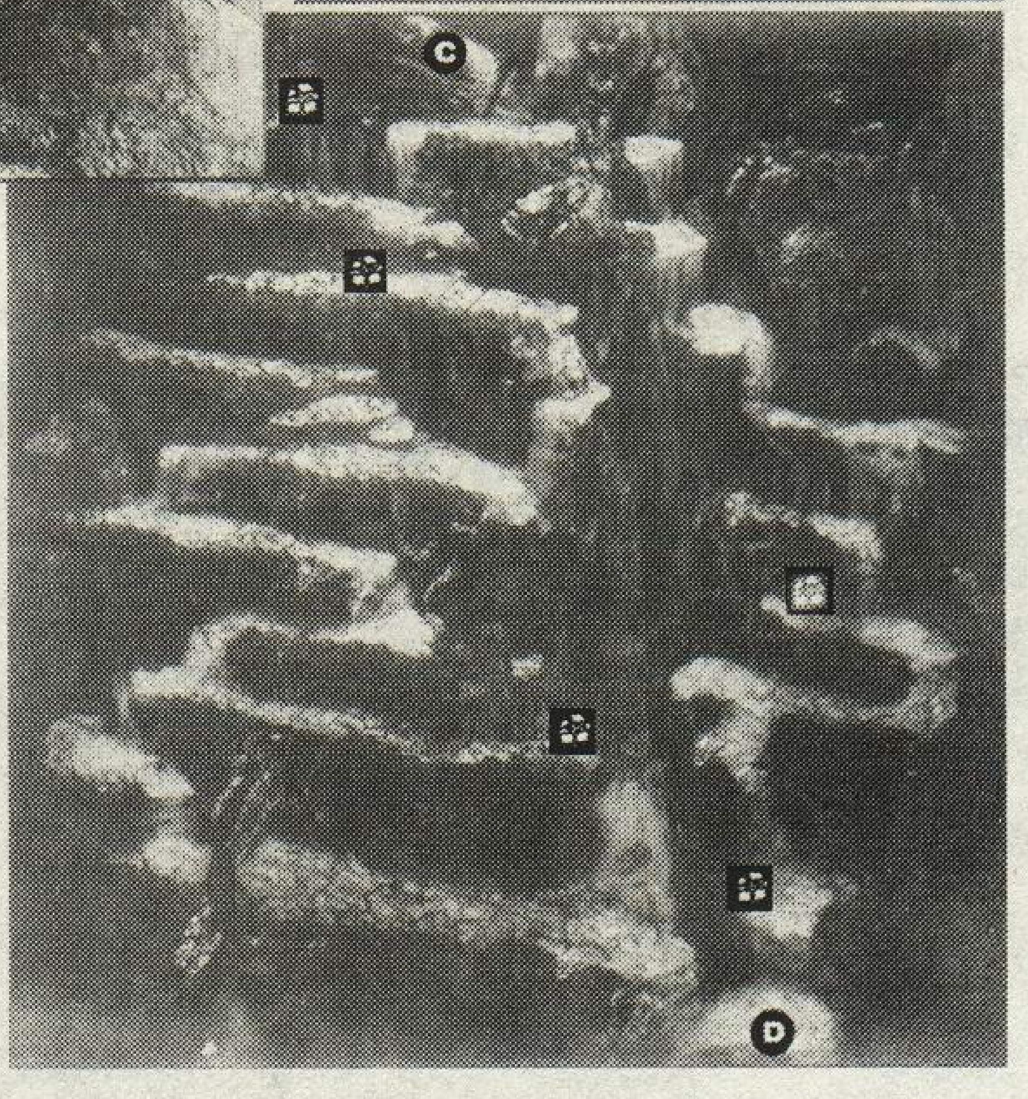

大空洞将从这里分为两条岔路。走左路可到达的地点都是规定好的。要想一次探索将所有道具都搞

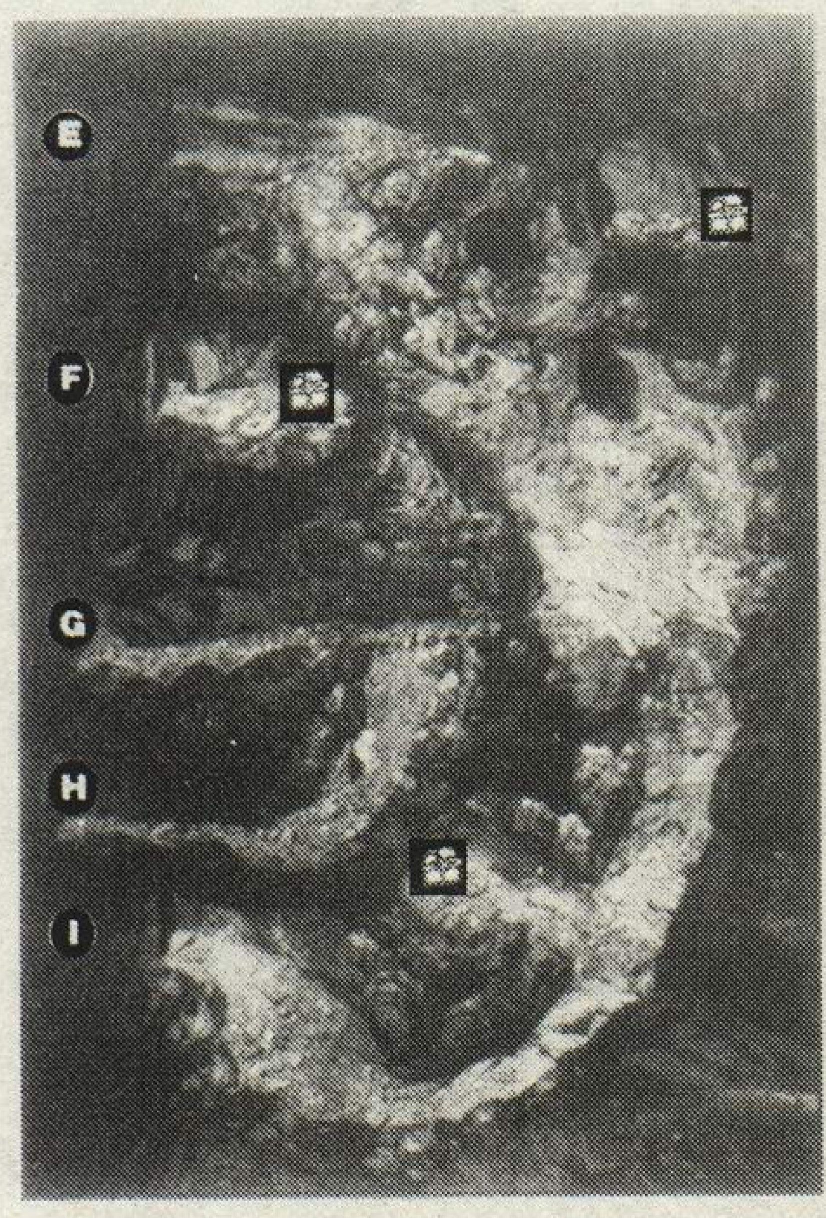
## 大空洞

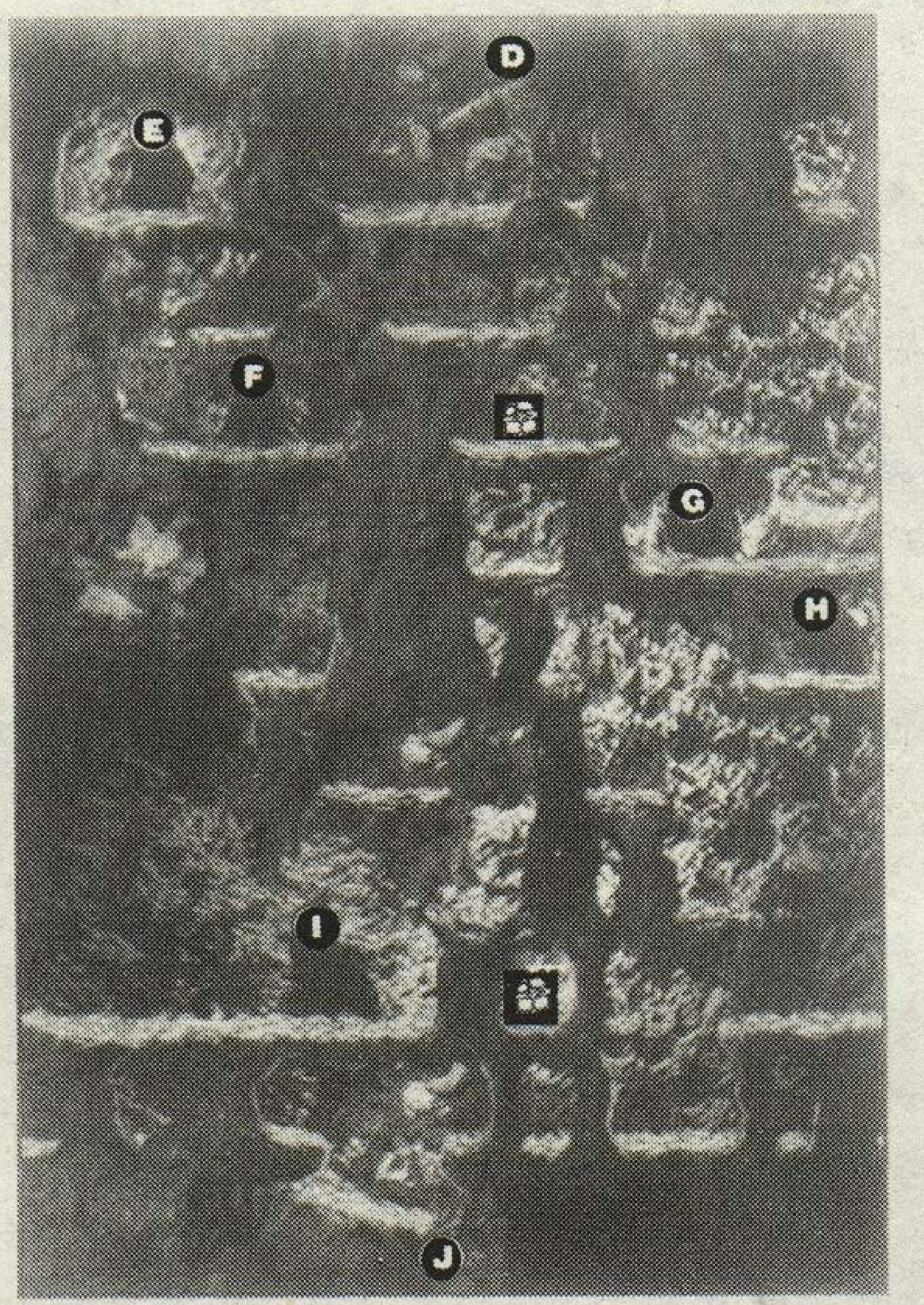


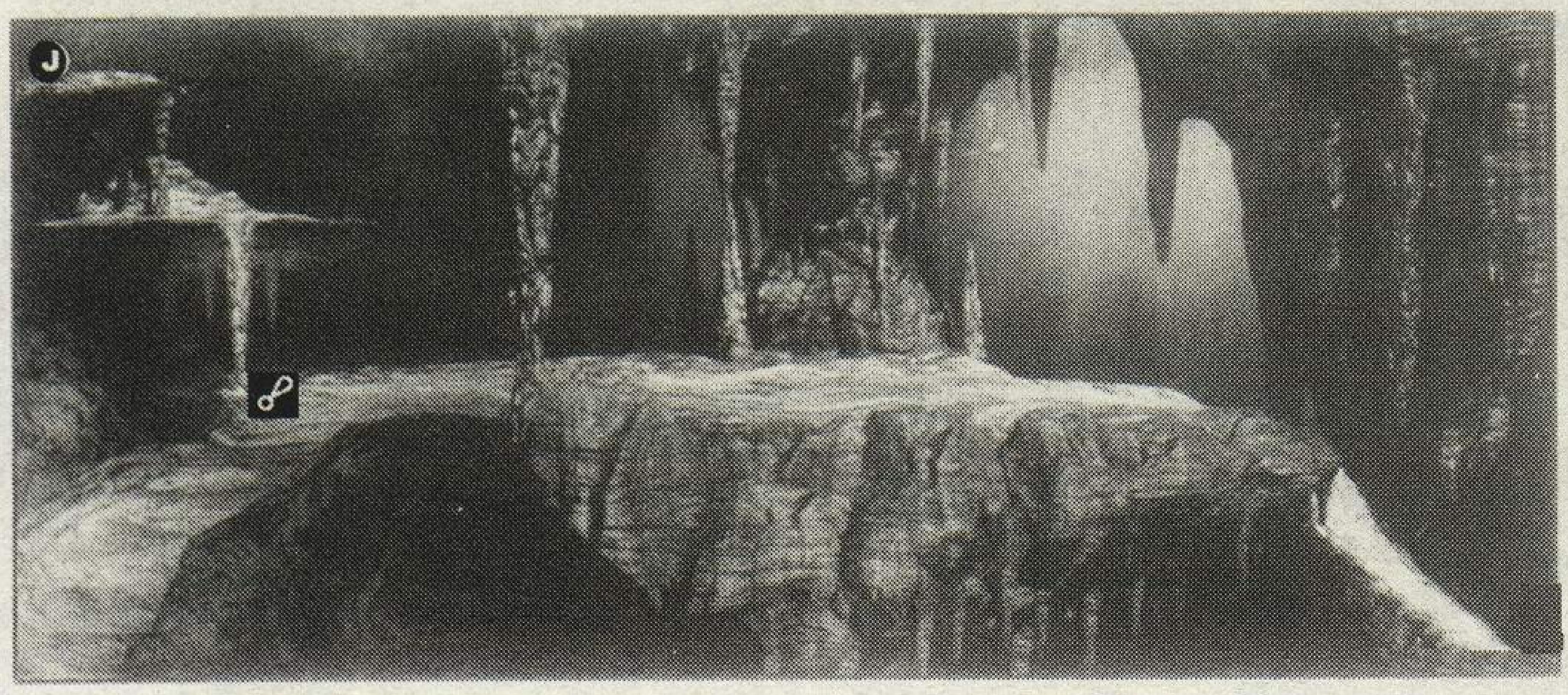






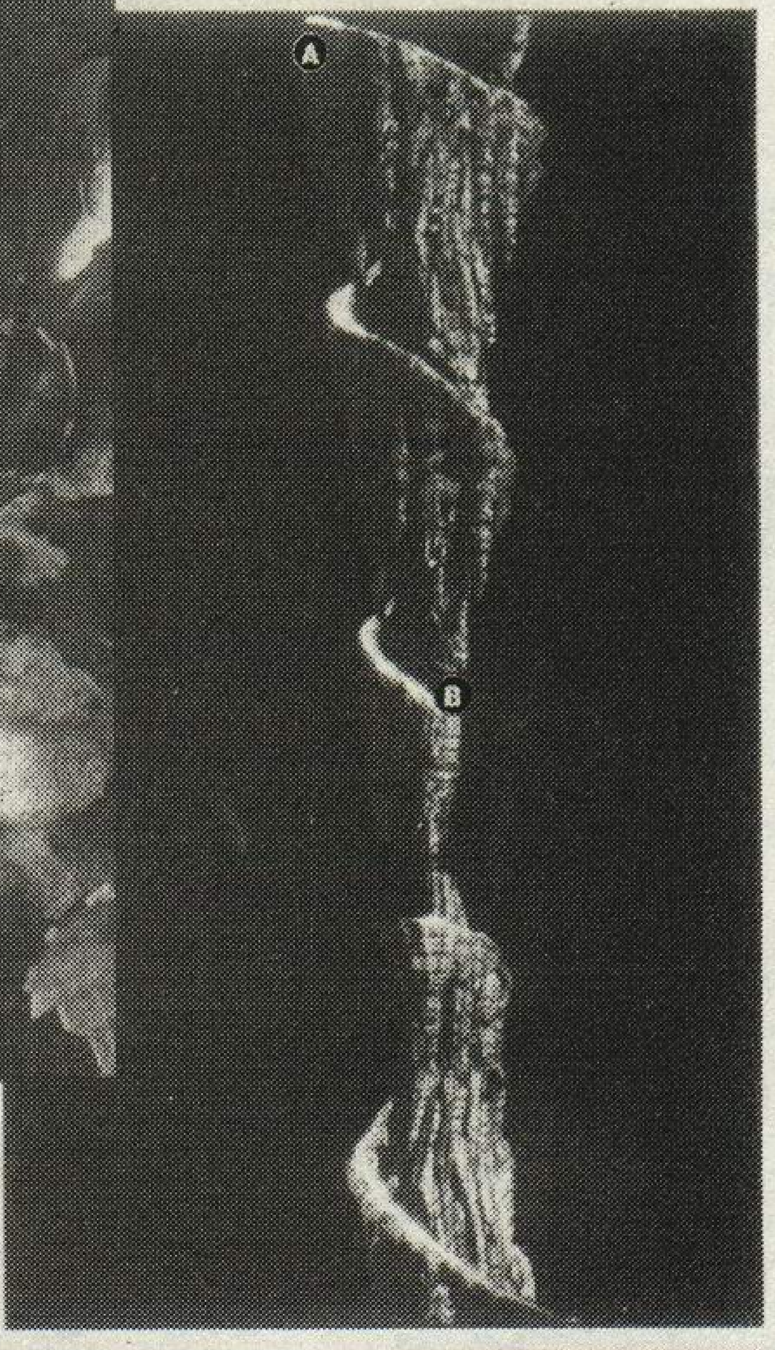



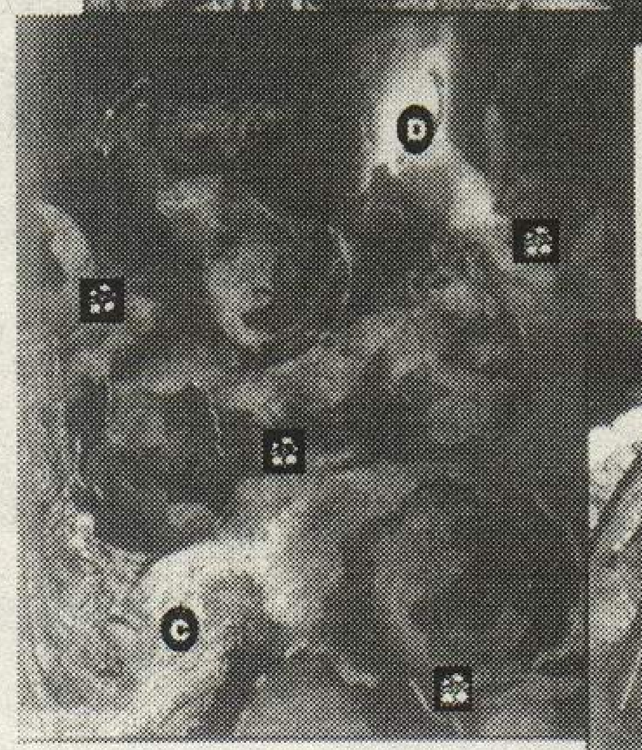





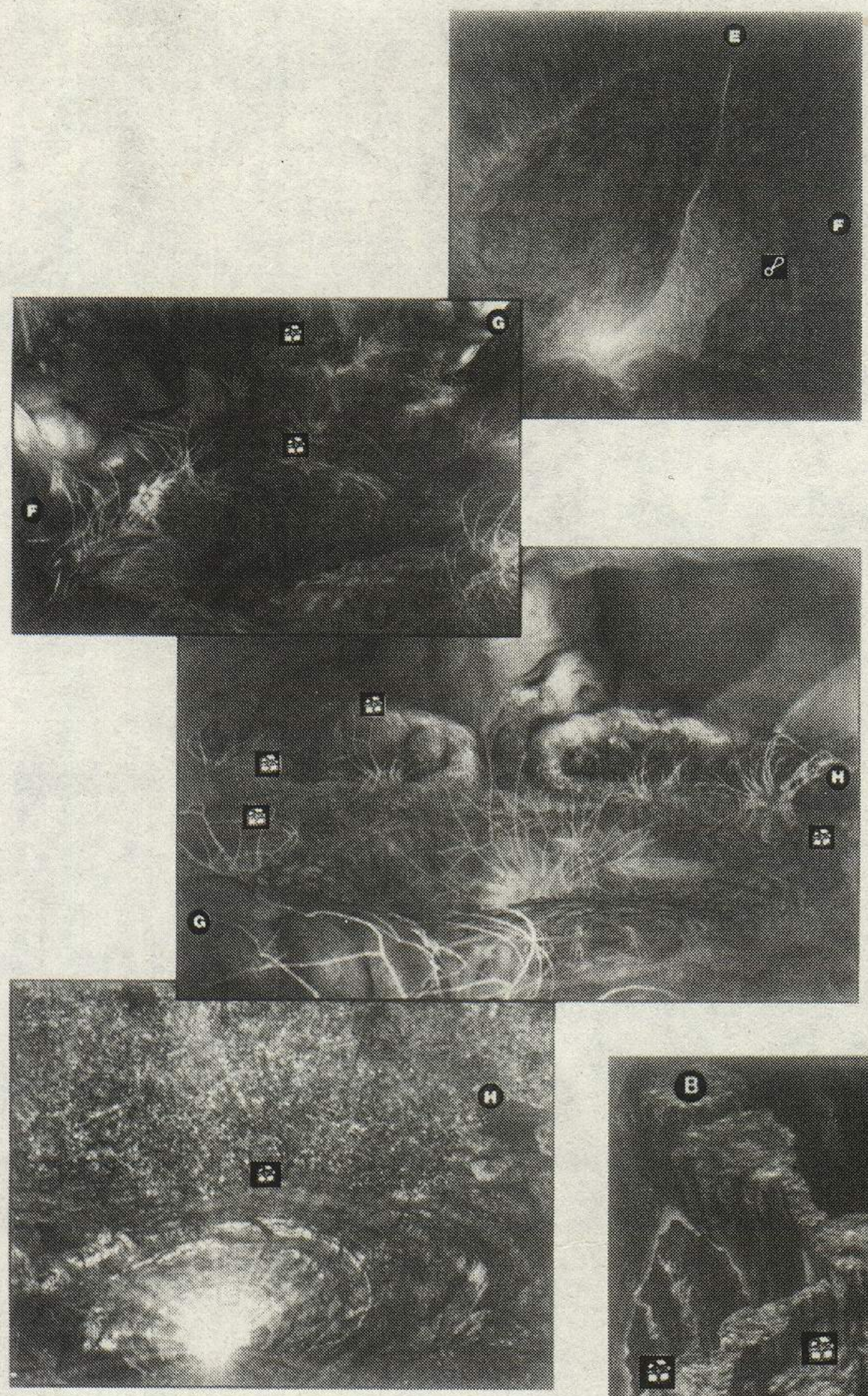


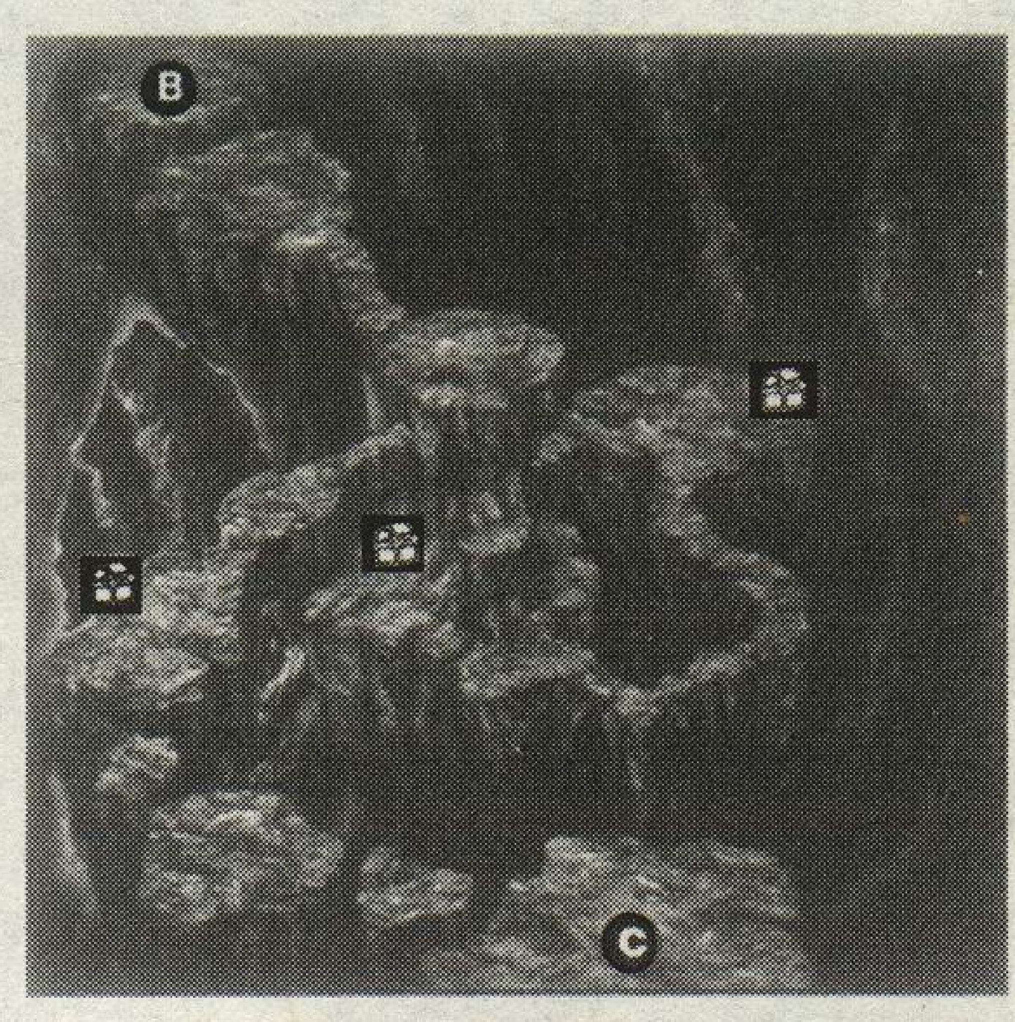


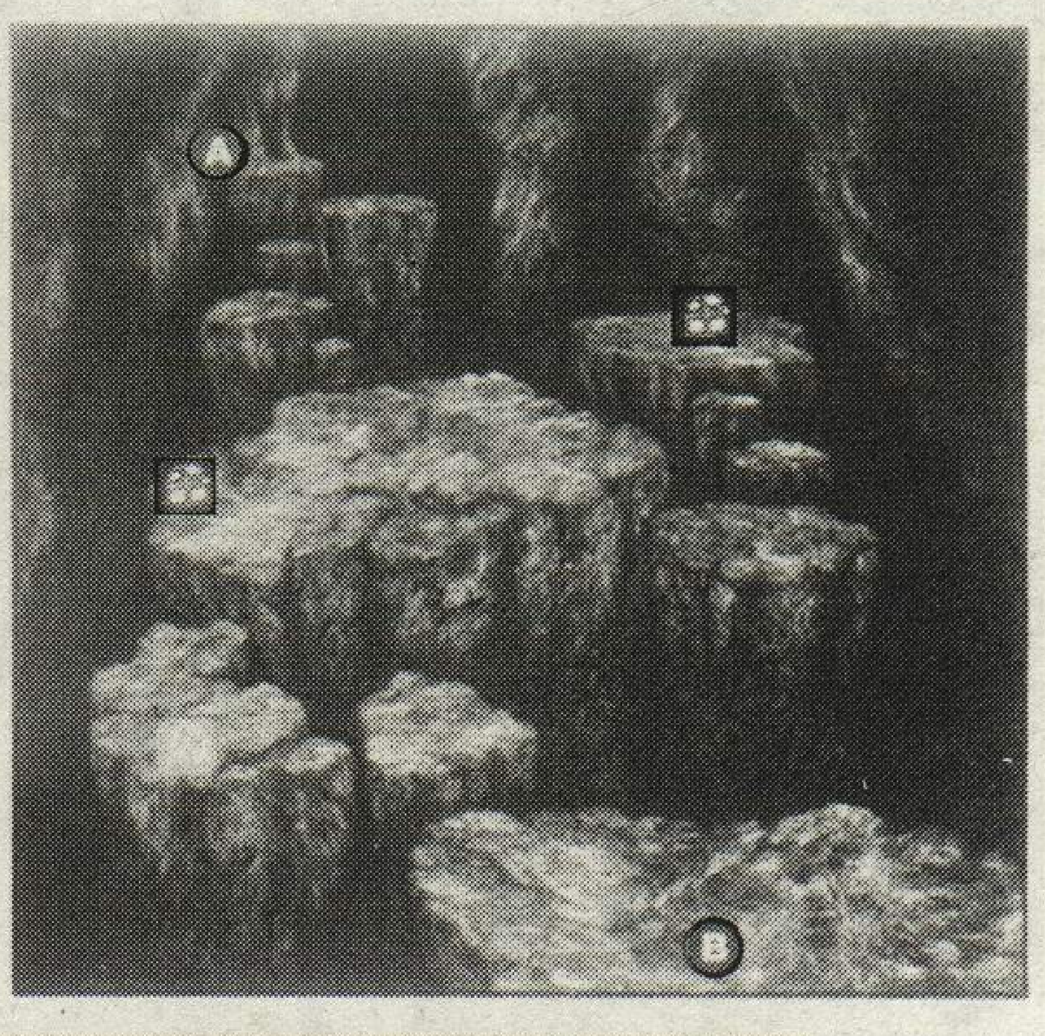



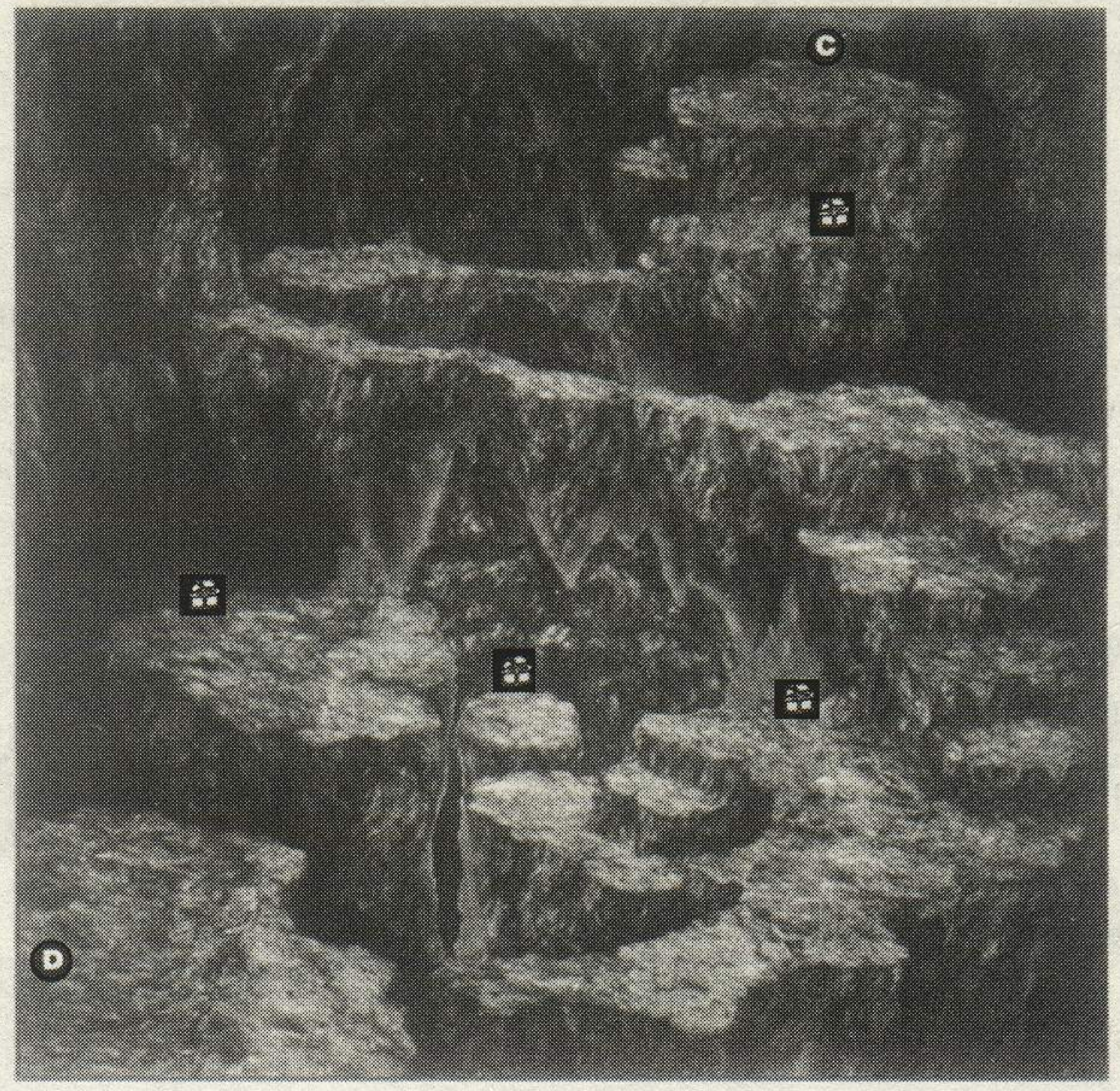


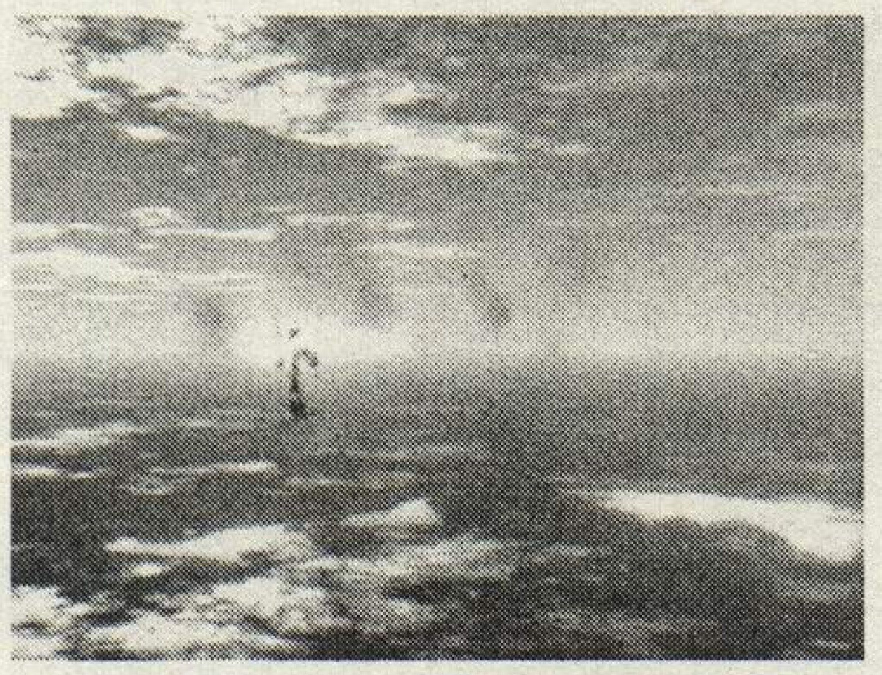

# 大空洞

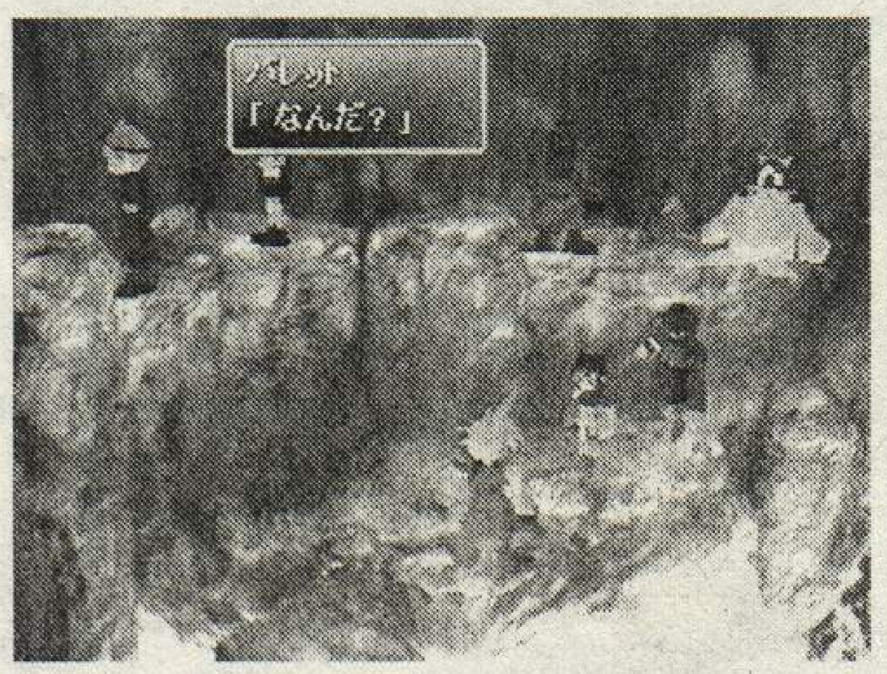


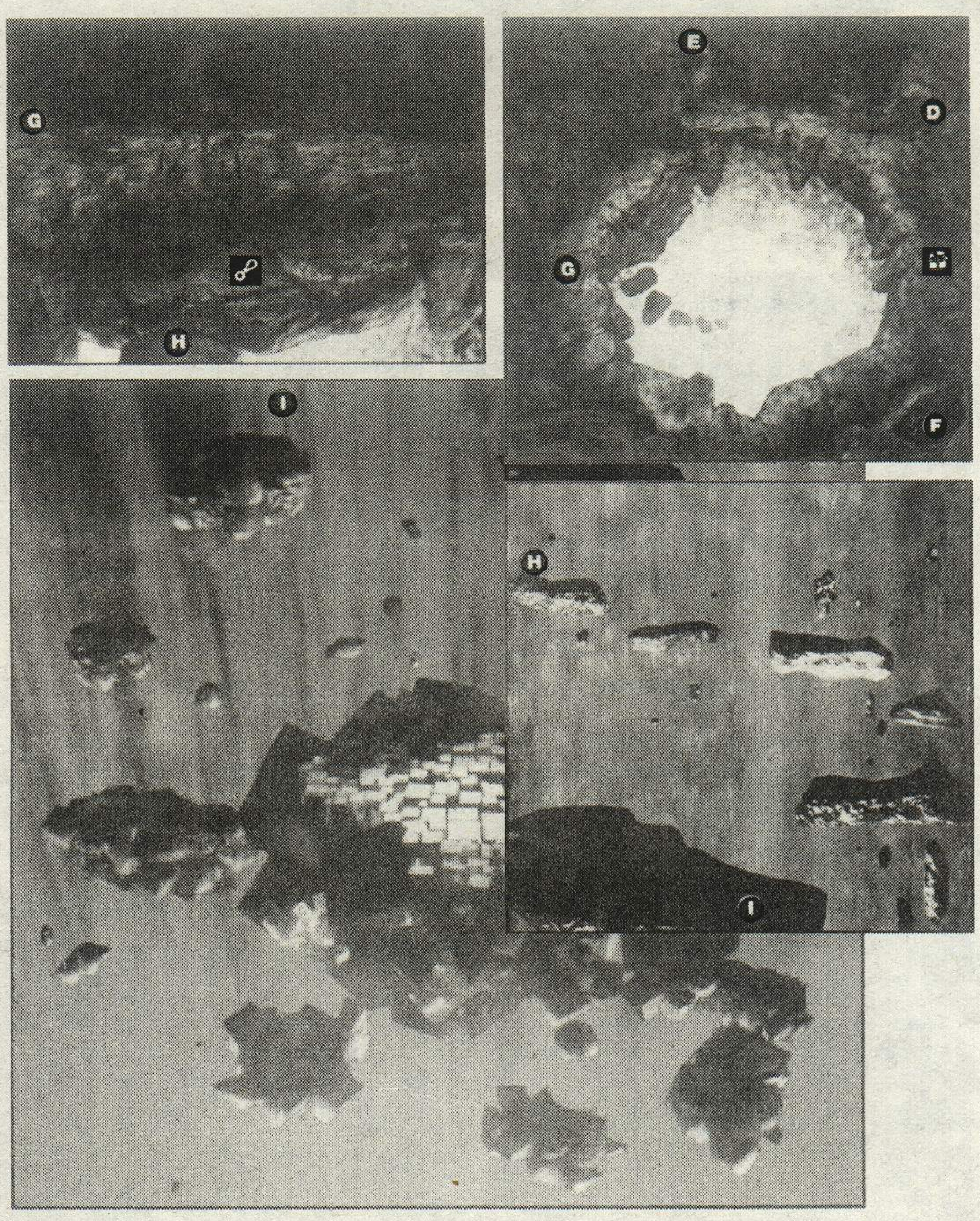




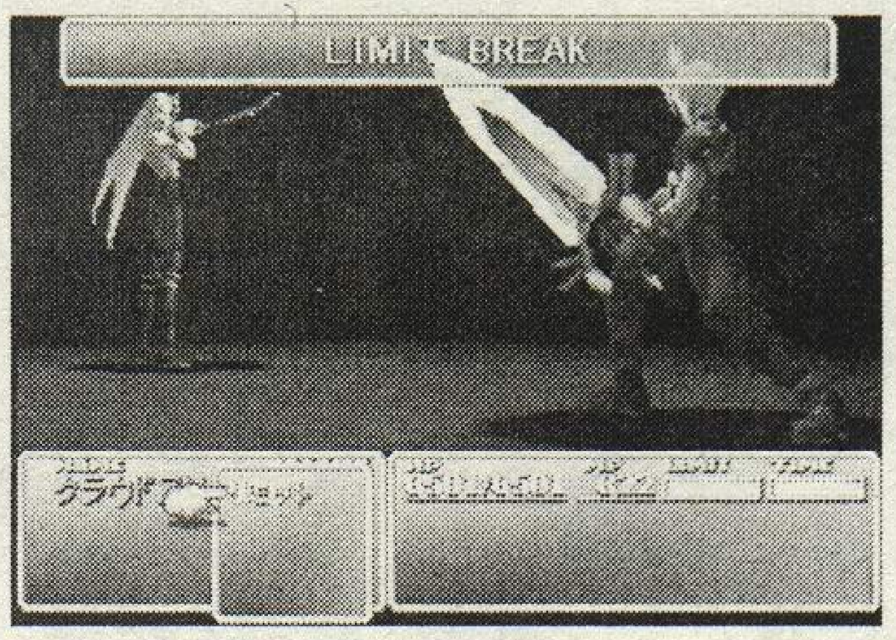









大空洞




到手的话，最好走右路。

在这里全体成员要分三路探索，途中可自动从宝箱中得到道具,然后再汇总。



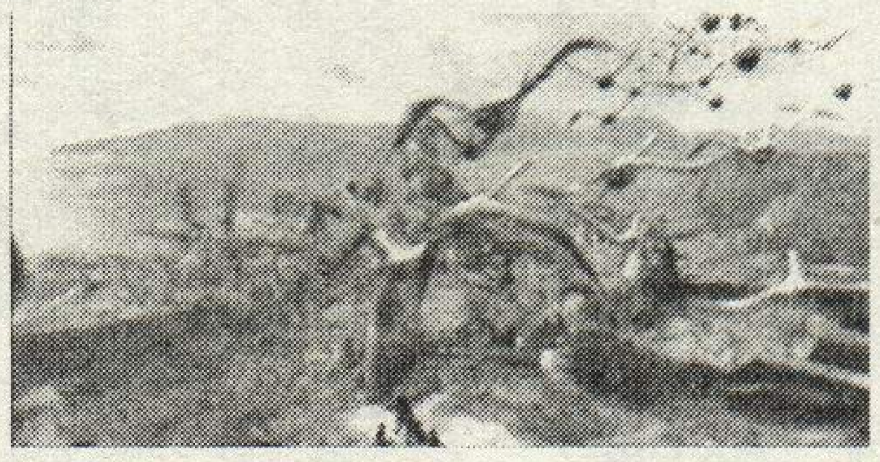

要得到道具"すべてぜんたいか",稍稍需要些技巧，在移动的同时，连击〇键，跳上突起的岩石即可。




进入"星の体内"的地方就不能再返回了。在这里要用在大空洞中最先得到的"セーブクリスダル"制作"セーブポイント"后再前进。

接着,将迎战各种怪物。在星星的体内与塞非洛斯作最后的战斗。





# 不可思议的迷宫2



## 外乡人 希伦

SF | 类型 RPG | 出品 CHUN SOFT

大受欢迎的RPG"**不可思议的迷宫2**"游戏完全攻略首次与读者见面了！这次你可以和同伴们一起去进行冒险游戏。在这个游戏中人物有所变化，也许刚开始玩时会感觉有些困难，但如果你因此而放弃它，那么你一定会后悔一辈子的。本游戏与前作不同，增加了故事性。此游戏增加了自由度，其功能是第一代的数倍，可以进行1000次游戏。在这个游戏中，金钱不单纯是得分的代替物，而且还可以在街与街之间进行横向移动。在冒险的道路上各种卷物具有魔幻般魅力。这个游戏你可以和同伴们一起玩，而且游戏还具有故事性，还有最新魅力的道具和场所，玩的过程中你和同伴们一定会有一种飘飘欲仙的梦幻般的感觉，你们一定会感觉越玩越有趣！

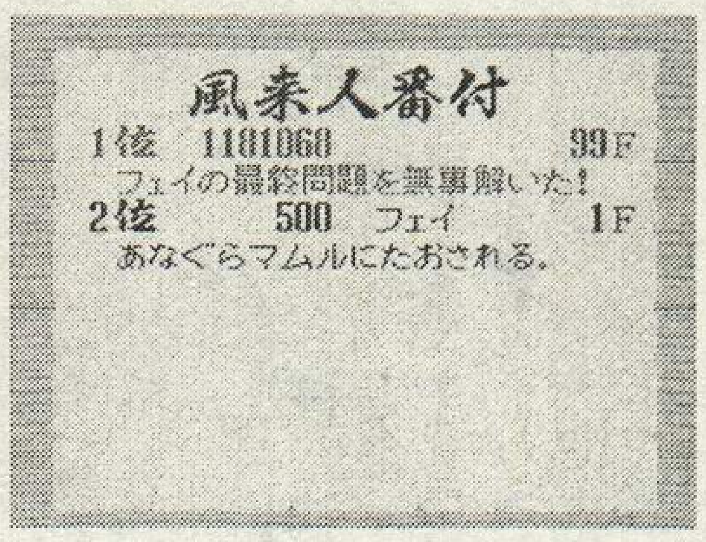
**本游戏荣获SFC一九九六年度游戏金像奖第六名。**

很久以前，人们传说世界上有只神鸟——黄金神鹰，神鸟栖息的地方有个梦幻般的黄金乡。多少年来，人们把迷恋这个传说，追寻梦幻而来的人称之为"外乡（風來）人"。直到今天，在こばみ谷仍然聚集着很多这样的冒险者，他们甚至于竟敢向位于"高原山脉"之顶的"太阳大地"宣战。

不过，这个传说的真假至今仍无人能确定。而前方等待冒险者的却是无数的魑魅怪兽。

然而"外乡人"希伦（シレン）还是带着无尽的幻想来到此地。旅行之神能帮助他吗？他将逆风而上，还是顺风而行呢？只有命运之神才了解他的冒险历程……。



# 基础知识

## 1.要经常核对各种参数

旅途中要时常核对各种参数，若有所下降，要很好地利用恢复道具恢复。HP的恢复道具有："薬草"、"弟切草"、"背中の壶"、"困った時の卷物"。另外，踏步和步行也能恢复；满腹度的恢复道具是おにぎり；力的恢复主要靠旅馆和恢复道具；打倒怪物可得经验值，经验值积累到一定数量时，可升级。

## 2.旅途中要保持清醒头脑

在地形图上，已经通过的部分都标在图上，黄点为希伦、红点为敌人和其他人物、蓝点为道具；到处都可能有陷阱，所以，认为奇怪的地方，都要碰一下，看看再通过；每一次进入迷宫式的地形都会有不同的变化，在不规则的地形中，要很好地利用通道和崖壁边；若在同一地点停留过长，便会刮狂风，将希伦带回"溪谷驿站"。但事先有两次预告，此时，要尽快进入下一个地形。

## 3.要掌握道具的指令

当拾到棍、手镯(腕輪)、壶时，还不知道它的名字时，要选择"名前"指令，给它起名字；武器、盾、手镯不选择"装备"指令，不发挥作用。但装备时要注意，这其中有三个不祥物，一旦装备上之后，即不能脱去，所以，装备时要判明是"+"数即可；希伦只能带20个道具，超过的可进行交换或放入壶中。

## 4."外乡人"的级别

"ベスト"为"英雄"。确定级别顺序的得分因素是：①拥有的钱数；②道具的卖价；③到达度。另外，若能活着通过"高原山脉"，可加100万分。分数越多，级别越高。去同一地点冒险的次数少，也会进入高级别。

## 5.基本设施

**旅馆** 希伦在此可恢复HP、满腹度、力，有伙伴的话，伙伴可增加精神。当然，住宿需要付钱，而且越来越贵。

**商店** 买卖道具。卖——把不需要的东西放在地上与店主对话即可；买——拿起想要的东西，与店主对话，付了钱即可。

**仓库和寄存处**(預かり場) 存放今后冒险时需要的道具，当然也能存壶，但要注意，壶中的东西就将会全部消失。

**铁匠屋**(かじ屋) 在一次冒险中只能一次、在一个店、用1000元锻造武器。该武器的攻击值提高1级，偶尔可提高3级。

**酒店** 是外乡人、盗贼、冒险者聚集的地方。他们的经验之谈是非常重要的，一定要去听听；"煙とオヤジ"亭的姑娘会提供各种忠告和建议。

## 6.游戏中的一些技术

### 空腹时的对策

肚子一饿，便无力战斗，满腹度为0时，就会饿死。

首先要充分储备饭团(おにぎり)，可存在壶中；要尽量去能保证补充饭团的地方；打倒皮蛋(ピータン)可确保饭团；实在不成时，杂草或变质的饭团(くさったおにぎり)也可吃；所有的条件都没有了时，看看"困った時の卷物"也可恢复。

### 隐形物的发现术

在地形中，会有一些看上去是普通的墙和柱子，但一敲打便会崩塌，其中有隐藏物。发现墙壁中有怪物，仔细查看附近的墙壁；有些普通墙壁一敲打便崩塌，那里隐藏着通路和房间，再一击便会变成普通的通路和房间；纵横有规律排列的柱子，拍拍看，原来柱子中隐藏着道具和钱。但也要当心有怪物；墙和柱子不崩塌，但可看到里面有怪物时，可用"めぐすり草"和"透視の腕輪"来查看。

### 得钱和有钱术

来回走着，会发现一个有很多道具，却被水包围着的房间，用"あかりの卷物"和"透视 の腕轮"可看到里面有很多钱。进入周围的水中，与对面敌人用"场所替えの杖"对付、盗贼用"トドの壶"对付。发现弹簧陷阱要用铁镐挖掘道路进去。冷静地打倒敌人，收起所有宝物，可利用弹簧机关逃脱，也可用铁镐和蚂蚁肉打开通路逃脱。

在好商店中肯定会有好道具，可免费使用，如"し

あわせの腕轮"，装备上后原地踏步，直到级别长到令你满意为止。摘下后放回原处，店主便会热情地送你离去。不付钱不可带走道具，否则将变成小偷（泥棒），遭到店家追击。

**怪物的家的攻克法**

在冒险旅途中，怪物的家是最大的难关之一，但也有基本的攻克法。一但进入怪物家，要迅速退却到入口处，用"かなしばりの杖"制服一个敌人，让它暂时封锁入口，然后，或是把敌人一个一个引到通道上个个击破，或是用"遠投の腕输"进行远距离攻击。

**怪物肉的活用术**

吃肉之后可自动发出该怪物的特技。因此，吃肉之前，要对好你想施技的方向再吃肉。

一踩上连环陷阱，陷阱便会增加。马上吃肉变身，即可和怪物一样躲开陷阱安全移动了。为了让敌人中陷阱，要吃カラクロイド肉，吃后便可变成カラクロイド，迄今无数令人头痛的陷阱都将为我所用，而且攻击力也会变得一发即倒。

怪物的特技中也有使用道具的攻击。若吃了具有这种特技怪物的肉，即可故意向没敌人的地方使用特技，于是，通常很难弄到的道具便会落在地上搞到手。这类怪物有：

| 道具 | 怪物名称 |
|---|---|
| 雑　草 | 畠荒らし　壷荒らし　物荒らし |
| どく草 | わばけ大根 |
| 混乱草 | めまわし大根 |
| 睡眠草 | ねむり大根 |
| 木の矢 | ボウヤー |
| 鉄の矢 | クロスボクヤー、ゴドモ戦車 |

# 冒险流程（一）

## 一、溪谷驿站（溪谷の宿場）

这里是"外乡人"休息的地方。冒险出发时，一定要来这里，将自己的名字告诉酒店老板，还要与周围的人搭话，可听到战时有用的情况。

**酒店**：请教老板的名子。出发时，可得到一个大饭团。

**仓库**：为了确保旅途安全，这里准备了很好的武器和盾。向仓库旁的值班人打听使用方法。

**旅馆**：冒险失败，将在里屋醒来。所带的东西和钱将作为住宿费归店家所有。

**级别屋（番付屋）**：按顺序排列来冒险的"外来人"的功绩。另外，屋中还有地变学者菲（フェイ）提出的地形问题。

**车铺**：主人可将你用排子车运往前一个村。

**杉并的旧街道（杉並の街道）**　(1F-2F)

在这里要试着运用得到的情报。把敌人引入通道，一对一地消灭。当HP降到一半时，要逃进细通道里，边走边恢复。这里最大的麻烦是"大型地雷"。当敌人来到周围时，选择"ワナ"指令，地雷即会爆炸。

出现的怪物：豆山贼、小僧天狗、マムル

**山间溪流**　(3F-4F)

走出杉树林，来到山间小溪流趟的地带。在这里要当心扔毒草的"おばけ大根"和射箭的"ボウヤー"。被毒草击中，HP会马上下降，动作变慢，被敌人包围。要马上利用"どく消し草"等道具恢复HP和力。这里的有效攻击是远距离攻击。

出现的怪物：ボウヤー、妖怪にぎり变化、ハブーン、豆山贼、小僧天狗、ガマラ、おばけ大根

## 二、竹林村（竹林の村）

这里是冒险旅行的第一站。

**石碑**：祭食神的石碑前站着铁匠的女儿。

**铁匠屋**：付1000元，可在此强化武器。为最终的战斗做准备。

**十字路口**：在此遇到一位占卜的老婆婆。从她占卜的过程中可得到有用的情报。

**酒店**：在此听到了有关"山顶村"的情况。

**杂货店**:在杂货店一定要购入"ちからの草"和"地の惠みの卷物"等重要道具。

**车铺**:与一个在盘算着什么买卖的男人对话……,这样,将来可在这里开车铺。

**天马岭(天馬峠)**　(5F-6F)

在这里不要迷恋赏景。与出现的"ぼうれい武者"交锋是提高级别的极好机会。发现了"ぴーたん"一定要打倒它。为提防可把道具变成杂草的"畠荒らし",可把无用的道具放在脚边引诱它。

出现的怪物:鬼面武者,ぼうれい武者,ぴーたん、妖怪にぎり变化、ハブーン、畠荒らし、ガマラ

**山顶森林**　(7F)

在这里要事先利用"あかりの卷物"查清出口,这样,途中遇到"ガイコツまどうの杖"时,无论被抛向那里也不会迷失方向。还要大量存钱,最省事的办法是打倒"ガマラ"。另外,在山顶镇要去见ガイバラ先生,没带壶就见不到他,所以,在这里要得到一支壶。

## 三、山顶镇(山顶の町)

这里将发生一些特别的情节,所以,要与当地人多次对话。到下一个镇的路程很长,要作好充分的准备再出发。

**旅馆**:在此休息恢复HP。

**饭馆"峠屋"**:把マムル肉交给ナオキ,与厨师对话试试看。从第二次以后,饭馆将出现变化……。

**寄存处**:把暂时不用的道具通过飞脚存在这里。

**铁匠屋**:能锻造武器的铁匠屋这是最后一家了。要抓紧强化武器。

**陶艺家ガイバラ的家**:必须带壶来这里,才会出现ガイバラ 的情节,否则会被赶回去。心诚的话,可得到合成壶。



带壶来这里,就会出现情节。

**瓷窑(窯元)**:直接出售ガイバラ制作的新壶。

**山顶餐馆**:初访时什么都没有。但由于饭馆"峠屋"厨师长的原因……。

**"高原山脉"全景**:看布告牌后,可遥望"高原山脉"的全景。

**内布利山废矿(ネブリ山廃坑)**　(8F-9F)

传说在废矿的洞窟中有藏金。也许采掘用的木构架对面能发现金子。要收集钱和道具。这里的主要目标是 ぬすっトド和ガマラ。还要注意,买东西时店内出现的ガイコツまどう,被抛到店外,这要变成小偷了。

出现的怪物:やみふくろう、ぴーたん、ガイコツまどう、兵隊アリ、コドモ戰車、デブータ、死の使い、ガマグッチ、ぬすっトド

## 四、二面地藏谷(二面地藏の谷)

断崖的对面供奉着地藏菩萨。人们通过木桥来往于其间。

**断崖上的石屋(断崖の岩屋)**　(10F-11F)

这里将出现不利于装备的麻烦家伙ノロージョ,它会将装备咒上,无法脱下。那么,你带着"おはらいの卷物"吗?断崖的石屋中有通往大天然客厅的入口。要注意从墙壁中出现的"ペコレプキン",所以,不要在狭窄的通道中踏步恢复体力。另外,要先打倒"いやしウサギ"。

出现的怪物:いやしウサギ、やみふくろう、ぴーたん、パコレプキン、ノロージョ、兵隊アリ、コドモ戰車、デブータ、ガマグッチ、ぬすっトド、火焰入道、キグニ族

**山灵的洞窟(山靈の洞窟)**　(12F-14F)

据说,这里是山神住的洞窟。冒险者为祈求旅途平安而起了这个名字。这里最适合提高级别,可长到20级左右。打倒ぴーたん,粮食便不成问题。

出现的怪物:いやしウサギ、やみふくろう、ぴーたん、パコレプキン、オヤジ戰車、ノロージョ、兵隊アリ、ガマグッチ、ぬすっトド、キグニ族

## 五、奇岩谷

这里的人们坚信，确有"黄金神鹰"。走出岩谷，穿过大片的湿草原，便来到神鸟栖息的"高原山脉"的入口处。

**寄存处**：博博罗·拉拉（ボボロ・ララ）夫妇经营的这家寄存处与其他的不同。眼下还不能使用，只有把迷路的少女斯拉拉（スララ）带到夫妇这里，才可以开始使用。

**奇岩谷的狗**：在谷中自由地跑来跑去的狗并不是谁喂养的，而是作为村中一员与人们生活在一起。与其对话，可向你提出攻克"瀑布湿草地"的建议。但是，狗为什么能说话呢?这是因为，希伦身边的"善言鼠"（コッパ）将狗的语言翻译成了人类的语言，所以，它能与人沟通了。

**旅馆**：如果钱是富余的，最好在旅馆住一夜，恢复体力。今后，旅途严峻，命运险恶，途中很难得到饭团。

**瀑布湿草地（湿原）**　(15F-16F)

从高高的"高原山脉"山顶流下来的大瀑布，飞泻而下的水在它落地之前变成了雾，这雾使湿草地形成了怪物成群的人外魔境，成为冒险者难于逾越的障碍。穿过湿草地的迷路，便是"高原山脉"的入口——在山脚下，有一个穿透巨大岩壁的洞穴，从这里便可登上"太阳大地"。

出现的怪物：いやしウサギ、くねくねハニー、サーベルゲータ、ゲドロ、めまわし大根、吸引幼虫。

**高原山脉（テーブルマウンテン）(1)**　(17F-18F)

在美妙的神鸟传说中，"高原山脉"给人以"圣山"的形象。但它的内部却是怪物横行的世界，不禁使人想起另一种说法，"太阳大地"没有"黄金神鹰"，只有邪恶的恶魔。

这里强大的怪物将增多，能打倒的话，可得到很高的经验值；当心ノロージョ姐姐的特殊攻击，还能得到更多的经验值和钱；打倒ミノタウロス可得到它的攻击力极强的斧子。在进入下一个地点前，最好把级别提高到25以上。

出现的怪物：いやしウサギ、エーテルデビル、逃げピータン、ノロージョの姉、マスターチキン、みどりトド、ミノタウロス

**高原山脉（2）**　(19F-21F)

从这里开始攀登"高原山脉"了。再往上走，突然，周围的环境骤变。被出现的怪物スーパーゲイズ包围，它们释放的催眠术很是麻烦，若有"混乱よけの腕轮"即可放心。还要当心呼唤系的怪物。下一个地点，将是"地下水脉村"，在那里只有最后一次买东西的机会。

出现的怪物：いやしウサギ、エーテルデビル、カラクロイド、火炎入道2、スーパーゲイズ、チェインヘッド、逃げピータン、飛びぴーたん、ノロージョの姉、マスターチキン、みどりトド、ミノタウロス、シューベル、メンベルス

## 六、地下水脉村

这里是个不见天日的地下村庄。

**店铺**：这里是最后一个可以买东西的村子。要用全部的钱买やまびこの盾、可变化或识别的道具等，能否备齐好道具，将左右今后的命运。多次来此，可发现意外的珍品。

**旅馆**：行程已过半，很快就要到"太阳大地"了。如果钱有富余，最好在此进行全面恢复。

**牧师ヤブメ家**：老牧师告诉了他们有关"三个考验"的情况——若能通过"幻魔的考验"、"龙哭的考验"、"最后的考验"这三道难关，便可到达"太阳大地"。

**高原山脉（3）**　(22F-25F)

到山顶的"太阳大地"还要做最后的努力。可利用陷阱去"地下水脉村"买东西，要根据村中人的情报谨慎行事。要注意用"箭击+直接攻击"；在狭窄的道路行走时还要注意防备穿壁的怪物。

出现的怪物：いやしウサギ、エーテルデビル、おどるポリゴン、カラクロイド、火炎入道、クロムアーマー、シューベル、メンベルス、スーパーゲイズ、チェインヘッド、飛びぴーたん、パコレプキー

ナ、みどりトド、みの仙人、やみふくろう

**穆盖幽谷（ムゲン幽谷）**　(26F)

终于通过了"高原山脉"。在杂草丛生的山崖上，蜿蜒着一条用原木铺成的通路。要当心不要掉下去。要首先用"あかりの卷物"确认出口。这里出现的骷髅魔王(ガイコツまおう)，挥动它的魔杖可使希伦睡着、头脑不清，直至变成饭团。所以，对付它要事先装备"ジェノサイドの卷物"，最好装备上的"やまびこの盾"。在这里出现的敌人有可在空中移动的怪物，死神，要尽可能地使用道具。

出现的敌人：いやしウサギ、死神、ガイコツまおう、エーテルデビル

**三个考验（三つの試練）**　(27F-29F)

这里的目标就是通过三个考验。与穆盖幽谷一样，最好先使用"ジェノサイド"。如果带有"あかりの卷物"的话，过三关很容易。

幻魔的考验一关将会出现的敌人：いやしウサギ、ドラゴンヘッド、ガイコツまおう、マッドレムラス、ドラゴン、死神、デブーチョ 。

龙哭的考验一关将出现的敌人：いやしウサギ、ドラゴンヘッド、マッドレムラス、ドラゴン、死神、デブーチョ

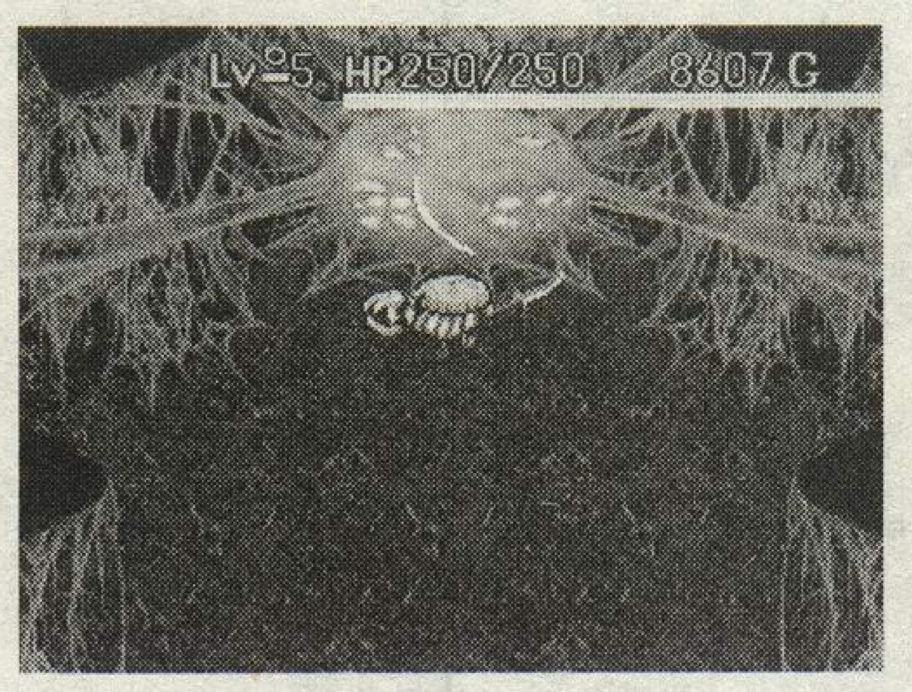
最后的考验一关将出现的敌人：いやしウサギ、ドラゴンヘッド、マッドレムラス、ドラゴン、死神、デブーチョ

## 七、太阳大地

太阳大地并不像它的名字那样美，踝岩秃壁，到处是荒凉一片。善言鼠コッパ发现了一条通路，一条长长的通道从空中一直通向远方。路的尽头将会出现什么呢?冒险者向往的"黄金都市"果真遍地是黄金吗?

在"黄金都市"的石碑上也记有"黄金神鹰"的情况。神鹰好像就住在虹根处的洞穴中……。






# 冒险流程（二）

## 一、新冒险的特点：

通过"高原山脉"之后，冒险旅程并未结束，还有3个不可思议的经历在等待着希伦。不过，下面的冒险中也有共同的特点，在踏上旅途之前，要很好地记住这些要点。

1.新的冒险旅程各有其目的。但也可以故意不实现此目的，潜藏起来。不过，明确其深度的外来人，不能仅一个人……。

2.在今后的旅程中，不会再出现像"杉并の旧街"和"天馬峠"那样的糟糕环境，而全是随机的环境了。同时，也没有城市、偶然只出现商店。

3.在新旅程中N.P.C全都不出现，没有任何人帮助希伦，要做好孤军作战的准备。

4.此冒险中，不准携带任何道具。可将道具放入"仓库壶"中。

5.会出现不同种类的特殊怪物。例如，

(1)一ツ目フス：会出现ぴーたん系、ゲイズ系、吸引幼虫系、アイアンヘッド 系；

(2) ゴストハウス：会出现死の使い系、パコレプキン系、エーテルデビル、セルアーマー系；

(3) ドレインハウス会出现くねくねハニー、吸引幼虫系、まわるポリゴン系。

(4) どろぼうハウス会出现ガマラ系、ぬすっトド系。

(5) パワーハウス会出现火炎人道系、キグニ族系、タウロス系、デブータ系、ナイフゲータ系、アイアンヘッド系这些新的怪物与以前出现的相比，虽然外表变化不大，但能力级别要高得多，要加以注意。

## 二、挂轴里的洞窟

**1.进入此情节的两大条件**

(1) 必须通过前一部分的所有情节；

(2) 还要去山顶の町的ガイバラ家见陶艺家，通过5次得到"合成之壶"。

通过"合成之壶"情节的流程：

带着壶去见陶艺家ガイバラ先生
(除トド壶以外，甚至破壶也行)

↓

アホくさい壶
(好容易新作的壶却被ガイバラ发火打碎)

↓

割れない壶
(ガイバラ准备打破人の壶)

↓

うっぷんばらしの壶
(ガイバラ还要打碎新壶，但壶却撞在墙上爆炸了)

↓

得到合成の壶

↓

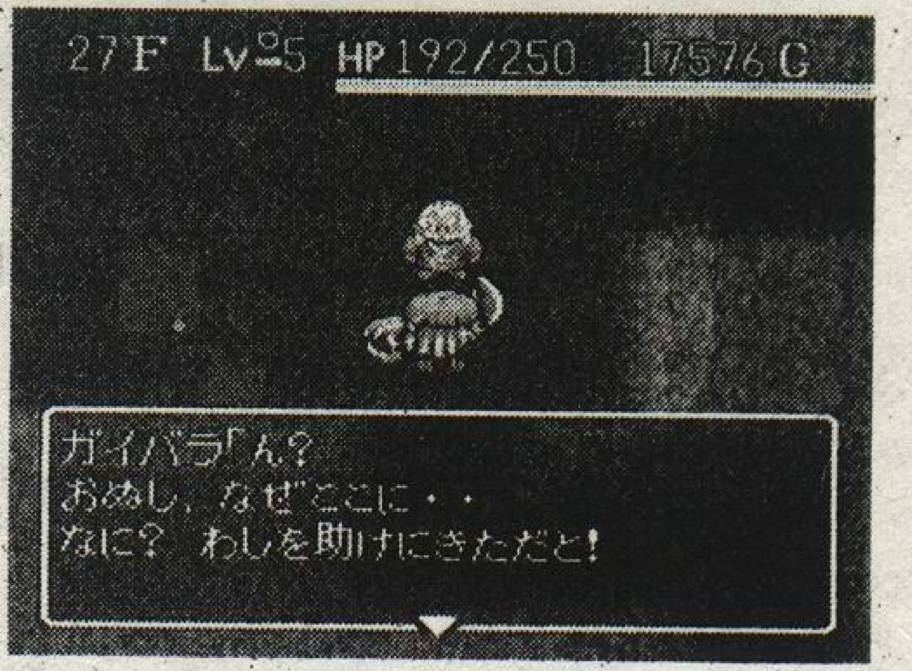
通过"高原山脉"全过程

↓

从溪谷去山顶镇
(突然ガイバラ的第四弟子出现，请求救救陶艺家)




**2.新发出的事件**




陶艺家ガイバラ先生好像出了什么大事，他的第4个弟子来请求希伦帮助，他只说サルヤマ了解详细情况。不能见死不救，急忙向サルヤマ所在的"山顶の町"赶去。




サルヤマ请求希伦救出去"挂轴里的洞窟"后失踪的ガイバラ。据说，ガイバラ是被称为ワナ道的武道师傅；将利用"ワナ道"去进行冒险。希伦将贵重物品放在寄存处（預かり場），出发去洞窟。

**3.攻略基础知识**

(1) 不要带多余的东西，只凭"ワナ師の腕輪"和饭团才能找到陶艺家。

(2) "ワナ師の腕輪"的特殊能力：

①怪物会自投罗网，中圈套的怪物一死，会自动累积经验值；

②自己可顺利通过陷阱，而且可以故意踏上。学习掌握好该手镯的使用将天下无敌。

(3) "ワナ道"的三个秘诀：

①必须牢记陷阱的效果；

②在洞窟中要记住自己移动的起点，怪物出现时，就把它引到附近的陷阱去，这样反复几次即可；

③希伦作一个动作怪物也会学着作一个，可把怪物一步一步引进陷阱。

**4.实际应用**

(1) "大型地雷"会给敌人造成重大伤害，但自己的HP不会减少到1点以下。不过，每踏一次"地雷"，HP就会减少一半，直到为0。

(2) 任意踩踏"ワナの罠"（陷阱的陷阱）"，陷阱可增加，通过引诱怪物落陷阱定会提高级别；发现ワナの卷物，读完之后会有"ワナの罠"的同样效果，

使陷阱增加；即想提高级别，又想获得道具，就读"モンスターハウスの巻物"，便可轻意消灭掉很多怪物。

(3) 对上天入地的怪物不能用陷阱，只能用剑直接攻击，还可以踩"大型地雷"，用暴风打倒敌人。

(4) "落し穴"不仅有陷落敌人的作用，像"丸太の罠"和"バネ"这样的，还有踩上即可移到别处的作用。这样，遇到强敌包围时，可以此逃往下一关。

## 三、食神庙

### 1.进入此情节的两大条件

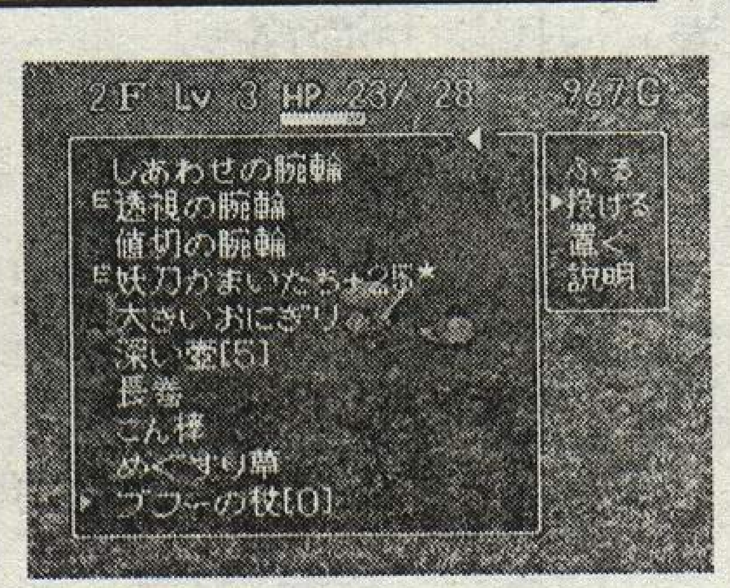
①必须通过"高原山脉"一情节；

②必须通过ナオキ的情节。

只通过一次冒险是不可能通过ナオキ情节的。从镇上的人们那里收集情报是重要的一环。该情节的流程如下：

与ナオキ会面，吃了"マムルのしっぽ焼き"




在"山顶镇"的饭馆吃了"がけっぷち"这道菜




带ナオキ去"がけっぷち"




决定在がけっぷち付10000元




付钱之后，将得到"ブフの杖"

全部通过"高原山脉"情节



### 2.新发生的事件

希伦将在这个竹林村开始新的冒险。据一农夫说，昨晚山里好像遭雷击了，希伦想去看个究竟。在食神 ブフー石碑的地方，发现了一个大洞穴。听人们说，厨师ナオキ为了寻找新的作菜的原料，曾进入庙中，却没有回来。庙中的样子非常古怪，希伦该怎样作呢？

### 3.攻略基础知识

(1) 在食神庙中会出现很多肉，用"ブフーの包丁"打倒怪物，便可得到很多肉。利用这些肉来进攻是这一情节的特点。

(2) 进入此情节所有的道具和钱都将消失，手边只剩 ブフーの包丁和大饭团，级别也将退为1。

(3) 怪物肉的三种用法：

吃——吃其肉可变其身，并能具有怪物的特长能力，另外，还可以向敌人投掷毒草、作陷阱、射箭或远距离攻击。其效果可延续下去。吃后，满腹度将恢复10%。

扔——向怪物投怪物肉，被击中的怪物便会变为该肉的怪物。基本方法是用弱怪物肉击强怪物，降低怪物的能力。

卖——把没用的肉集中起来，在商店中可高价出售，可购入防御力很高的盾和其他道具。

## 四、菲（フェイ）的最终问题

### 1.出现此情节的三大条件及通过的程序




首先要通过"高原山脉"；接着通过住于"山顶の町"的ガイバ家的挂轴里的洞窟和"竹林の村"中的"食神のほこら"。通过"高原

山脉"后的两个情节谁先均可。上述三项都通过了，再解开菲（フェイ）的50个问题，就将进入的菲的最终问题。

**2.新发生的事件**

(1) 通过三个外景——"虹の根もと"的瀑布入口；通过挂轴里的洞窟；食神庙遇到ナオキ。

(2) 去番付屋见菲，那里好像发生了什么大事。好像是为了制作问题，发掘地形，结果与住着很多怪物的大洞窟打通了。

**3.攻略的基本知识**

(1)此部分与"高原山脉"的背景舞台很相似，也必须是在昏暗的地形中一边与怪物交战，一边寻找出口，地形将延伸到何处谁也不知，一路上全是强手。

(2) 这里将出现许多道具，其中，只是此部分才出现的道具就有24种，在这部分中没有任何人能帮助希伦，他只有完全依靠对道具(或捡拾或去店里买)的使用。

(3) 这里得到的道具，除饭团外都是没有鉴别的，必须花费大量的时间去鉴别道具。而且，作为识别用的道具"识别卷轴"、"识别壶"、"识别腕輪"等也未必都能搞到，因此，最好的办法是实际使用1次，搞清它的情况，但要当心，道具中有一些是负效应的，使用或装备之后，能力会下降或受伤害，最好扔向敌人。

(4) 为了识别道具，首先要找到"识别卷物"和"识别壶"，天上落下草要马上接住吃掉（可恢复体力)，即可确认草的情况(但要当心店里卖的草，很危险)。试手杖时，为避免使敌人提高能力，最好找弱敌交手。若发现哪个道具有可能是负效应的道具时，最好站在发现出口的楼梯上使用，一旦出现负效应的，可马上逃到下层楼梯上，因为，一旦是负效应的，则脱不下来。

## 五、资料

**1. 道具一览表**

**(1) 武器**（17种）

| 名　称 | 攻击力 | 特殊能力及建议 |
|---|---|---|
| 火迅風魔刀 | ? | 完成某件事，便可得到。一旦掌握，会很有自信心 |
| カタナ | 6 | 没有什么特殊能力。作为合成和锻炼武器的基础最合适 |
| 剛劍マンジカブラ | 12 | 武器本身就具有很强的基本攻击力，若进一步锻炼提高，将会更好 |
| こわれないつるはし | ? | 完成某件事，便可得到。长久使用也不会坏的铁搞 |
| こん棒 | 2 | 冒险之初，若是发现了，暂且装备上，以后，再与其他武器合成增加强度 |
| 成仏の鐮 | 4 | 对ぼうれい武者、死の使い等アンデッド系的怪物可造成双倍的伤害 |
| つるはし | 1 | 挖掘墙壁，开凿新的通路。使用时间长了就会坏 |
| どうたぬき | 8 | 没有特殊的能力，但基本攻击力很强，还可以成为合成的基础 |
| ドラゴンキラー | 7 | 可以对ドラゴン系的怪物造成双倍的伤害。 |
| ドレインバマター | 5 | 可以对くねくねハニー、吸引幼虫系、まわるポリゴン系的怪物造成双倍的伤害 |
| 長巻 | 4 | 在游戏的开始时起作用的武器。要考虑使其与更好的武器相接。没有特殊的能力 |
| 秘劍カブラステギ | ? | 完成某件事便可得到。具有最好的基本攻击力 |
| 必中の劍 | 2 | 攻击怪物时一定会击中的剑。攻击力很弱，所以，要锻炼或与其他武器合成 |
| 1ツ目殺し | 5 | 对ゲイズ系、アイアンヘッド系，吸引幼虫系等的一目怪物造成双倍的伤害 |
| ブフーの包丁 | 5 | 有一半的概率可使怪物变成肉。是一种还可食之防止减少满腹度的一举两得的道具 |
| ミノタウロスの斧 | 4 | 只有ミノタウロス系怪物丢下的武器。有1/4的概率会给予敌人会心一击 |
| 妖刀かまいたち | 3 | 可一下攻击前方三个方向剑。被怪物包围时等情况下有效 |

(2) 盾（15种）

| 名　称 | 防御力 | 特殊能力及建议 |
|---|---|---|
| 重装の盾 | 10 | 具有很强的防御力，但满腹度消耗会加倍减少。只是在与敌人交战时才装备 |
| 地雷ナバリの盾 | 3 | 将オヤジ戰車系的大炮攻击和地雷爆炸、壶爆炸造成的伤害挡住一半 |
| 青銅甲の盾 | 4 | 时常可以弄到手，所以，要与性能好的盾相接。没有特殊的能力 |
| 使い捨ての盾 | 30 | 一开始具有很强的防御力。但每遭受一次伤害，便会渐渐变弱 |
| 鉄甲の盾 | 7 | 没有特殊能力，但防御力相当高，是保护身体的最佳武器 |
| トドの盾 | 3 | 一旦装备上，钱和道具便不会被ガマラ和ぬすっトド盗走 |
| ドラゴンシールト | 7 | 与ドラゴン交战的必须品，可挡住一半ドラゴン喷火造成的伤害 |
| バトルカウンター | 5 | 把自己遭受直接攻击的部分伤害返回给敌人的盾 |
| 皮甲の盾 | 2 | 防御力不强，但满腹度消耗会减少一半，使用也不会生锈。是必须合成的道具 |
| 風魔の盾 | 12 | 没有特殊能力，但基本防御力很强。得到后还要进一步锻炼 |
| 見かけだおしの盾 | 3 | 看上去很强，但实际上限弱，得到后可去店里卖掉 |
| 見切りの盾 | 5 | 躲避敌人普通攻击的概率很高。对可发起2次以上攻击的怪物有效 |
| 木甲の盾 | 3 | 因为是木制的，不生锈。如果不想要了。也可以扔给敌人 |
| やまびこの盾 | 5 | 可以像弹簧一样将ガイコツまどう系、きり系、ゲイズ系等怪物的魔法攻击返回去 |
| ラセン風魔の盾 | ? | 完成某件事便可得到。其防御力出类拔萃 |

(3) 矢（箭）(3种)

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| 木の矢 | 弱箭，与远投的腕輪配合，才可相当于具有穿透力的银箭 |
| 銀の矢 | 距离无限远，还可穿透墙壁。不可能捡到 |
| 铁の矢 | 最强力的箭。希望能与远投的腕輪配合使用 |

(4) 草 · 種（种子）(21种)

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| 胃扩張の種 | 最高可提高10%的满腹度。若是捡到后，要马上吃掉 |
| 胃縮小の種 | 最高可下降10%的满腹度。不能吃掉的负效应道具 |
| 命の草 | 可使希伦和HP最大值上升5。捡到后要马上吃掉 |
| 弟切草 | 食后HP可恢复到100，投向アンデッド系也有效 |
| キグ二族の種 | 食后不能自由操作，自动攻击 |
| くねくね草 | 食后下降1级。可向高级别的强敌投掷使用 |
| 混乱草 | 食后产生混乱，行为可笑，一时无法还原 |
| 雑草 | 食后可恢复满腹度5%的基本效果。要装入变化壶中 |
| しあわせ草 | 食后提高1级的美丽草。到手后要马上吃掉 |
| 睡眠草 | 希伦吃后5轮中处于睡眠状。敌人被击中后效果同样 |
| ちからの草 | 希伦的力恢复1。值分高时，最大值上升1 |
| 超不幸の種 | 绝对不能吃的草。食后级别和HP将变为1，要投给敌人 |
| 天使の種 | 希伦提高5级。非常美丽的草 |
| どく消し草 | 食后，希伦的力值可恢复到最大值 |
| どく草 | 食后，力下降1，HP下降5，速度减半。击中敌人攻击力也下降 |
| ドラゴン草 | 食后，可喷出直射的火焰。投向敌人也会造成伤害 |
| 不幸の種 | 食后，希伦下降3级。也可投向敌人 |
| 復活の草 | 持在手中，可返生1次。放入壶中无效 |
| 無敵草 | 20轮中，希伦强大无敌。在怪物家有效 |
| めぐすり草 | 在一画面中，可看到隐身的怪物和隐形的陷阱 |
| 藥草 | HP可恢复25也可以投向アンデッド系的敌人 |

(5) 腕輪（手镯）(15种)

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| 遠投の腕輪 | 射箭或投道具时，距离无限。具有穿透能力 |
| 会心の腕輪 | 装备上后，其攻击一半以上均是会心一击 |
| 回復の腕輪 | 1轮中HP恢复5。但要注意减腹的话会加倍 |
| 混乱よけの腕輪 | 装备期间不会混乱。对旋转板、陷阱和めまわし大根战中是至宝 |
| 錆よけの腕輪 | 对ゲドロ系战中和錆の罠有效。武器和盾不生锈 |
| しあわせの腕輪 | 每一轮中，经验值提高1。但在镇上无效 |
| 識別の腕輪 | 装备期间，可自动识别捡到的道具，非常方便 |
| 垂れ流しの腕輪 | 装备期间，数轮中会丢掉一件道具 |
| 通過の腕輪 | 破坏自己身边附近的隐蔽路和隐蔽房屋，还可在水脉上行走 |
| 痛恨の腕輪 | 与会心の腕輪相反，装备后，其攻击一半以上都是令人懊恼的一击 |
| 透視の腕輪 | 可知道地面上的道具和怪物的位置，商店和怪物家、埋藏金一目了然 |
| 値切の腕輪 | 在商店购物时，对提示的金额回答"いいえ"时，可降价一半 |
| 呪いよけの腕輪 | 装备后，所持道具不会被咒。对ノロージョ系战斗中有效 |
| レベル固定の腕輪 | 固定级别的腕輪。装备期间，积蓄经验值 |
| ワナ師の腕輪 | 装备后可看到陷阱。可让敌人中陷阱，但自己中不了 |

(6) 杖（手杖）(11种)

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| 痛み分けの杖 | 向敌人挥动，敌我双方均遭受同样的伤害 |
| 一時しのぎの杖 | 将怪物强行移到楼梯上，捆绑住，暂时将就一下 |
| ガイコツまどうの杖 | 随机地使敌人速度减半、强行移动、混乱、睡眠效果 |
| がなしばりの杖 | 将怪物捆绑起来，直到希伦开始攻击 |
| しあわせの杖 | 使怪物提高一级。击中自己时，经验值增加500 |
| 場所替えの杖 | 挥动时，对手与希伦交换位置。想跨过水脉时可使用 |
| 封印の杖 | 可封住怪物的特殊能力，击自己时，不能说话 |
| ふきとばしの杖 | 将怪物吹起，同时造成5的伤害 |
| 不幸の杖 | 怪物下降1级，击中自己时，希伦下降1级 |
| ブフーの杖 | 将怪物变成肉，击中自己时，则变成饭团 |
| 身がわりの杖 | 击中的敌人变成希伦，其他怪物会瞄准假希伦攻击 |

(7) 卷物（卷轴）(23种)

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| あかりの巻物 | 知道场地情况的卷物。可破坏隐蔽路等，有墙壁时，一读卷物墙便倒塌 |
| 大部屋の巻物（おおべや） | 使场地中的墙壁全部倒塌，变成大房子。在一团糟的场地无效 |
| おはらいの巻物 | 读卷物，装备的武器、道具全部解咒 |
| くちなしの巻物 | 在该场地中不能吃东西、喝水、读卷物 |
| 困った時の巻物（こまった） | 读后，HP全部恢复，各种参数恢复、解咒、摆脱困境，有时会有意外收获 |
| 混乱の巻物（こんらん） | 房间中的怪物全部处于混乱状态，可以一对一地对付混乱中的敌人 |
| ジェノサイドの巻物 | 将卷物投向敌人，该种类的敌人在此冒险中不会再出现 |
| 識別の巻物（しきべつ） | 可识别未鉴别的道具的名称 |
| 自爆の巻物（じばく） | 自己的HP只剩下1，自己周围二格的敌人全死 |

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| 真空斬りの巻物（しんくうぎり） | 用真空刀，对希伦所在房间中所有的怪物、N.P.C造成伤害 |
| 吸い出しの巻物（すいだし） | 可不用破坏壶，取出壶中的道具，取出的东西落在脚下 |
| 地の恵みの巻物（ちのめぐみ） | 读后，装备的盾的威力增加1级。盾被咒时解咒 |
| 壺増大の巻物（つぼぞうだい） | 对着壶读，壶的容量增加1 |
| 敵倍速の巻物（てきばいそく） | 同一房间内的怪物的行走、攻击速度增加双倍 |
| 天の恵みの巻物（てんのめぐみ） | 读后，装备的武器的威力提高1级。武器被咒时解咒 |
| 白紙の巻物 | 在卷物上写上其它卷物名字，可以发挥该卷物的效果 |
| バクスイの巻物 | 房间内的怪物20轮内处于睡眠状态，醒后，动作速度加倍 |
| パワーアップの巻物 | 该场地中，攻击力为1.5倍，继续读效果更好 |
| 拾えずの巻物（ひろえず） | 读后，该场地中捡不到道具 |
| 迷子の巻物（まいご） | 读卷物的瞬间，忘了地形，进入场地中，将成为同样状态 |
| メッキの巻物 | 对装备的剑和盾镀上保护层，防止生锈，还可解咒 |
| モンスターハウスの巻物 | 该房间成为怪物家。偷盗状时，读卷物就变成"番犬队"家 |
| ワナの巻物 | 读后，地形中出现新的陷阱 |

(8) 壶 (17种)

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| アホくさい壺 | 只能放道具 |
| うっぷんばらしの壺 | 投出发生大爆炸，打倒敌人，其中的道具无损。还有暴风的效果 |
| ガイバラの壺 | 只能放道具。没有什么特殊效果 |
| 强化の壺 | 壶中的剑、盾、杖等的威力和次数每前进一关就增加1 |
| 合成の壺 | 合成道具的威力，特殊能力，次数。能合成的东西是武器、盾、杖 |
| 識別の壺 | 放入道具的的瞬间，该道具被识别 |
| 弱化の壺 | 壶中的剑、盾的威力和杖所剩的次数，每前进一关就减少3 |
| 背中の壺 | 一按背中的罐子，迷眼、诱惑、混乱、力、HP全恢复 |
| 倉庫の壺 | 一放入道具，容量减1，放入的东西可存到"溪谷の宿场"的仓库里去 |
| 底拔の壺 | 一放入东西，放入物便会消失，投出破裂处会形成洞穴 |
| トドの壺 | 一按就会飞出ぬすっトド，直线上最近的壶外道具被盗走。就是壶破了也会飞出 |
| 分裂の壺 | 放入壶中一个道具，会变成两个 |
| 变化の壺 | 放入道具的瞬间，会变成别的道具。也会变成相同的东西 |
| 保存の壺 | 道具出入自由。利用"見る"的指令，可操作和使用其中的道具 |
| 魔物のるつぼ | 摔破，一按，会跳出该场地中的怪物与壶中相同数量的怪物 |
| やりすごしの壺 | 自己一进去，20轮中，可以隐身。投向敌人也可封住敌人 |
| 割れないの壺 | 仍出去也不裂，到处蹦。中陷阱旋转时会破裂 |

(9) 食糧 (粮食) (5种)

| 名　称 | 特殊能力及建议 |
|---|---|
| 大きいおにぎり | 满腹度增加100%。满腹时吃，最大满腹度+2 |
| おにぎり | 满腹度增加50%。满腹时吃，最大满腹度+1 |
| 巨大なおにぎり | 满腹度满时，任何时候吃，最大满腹度都增加5 |
| くさったおにぎり | 满腹度增加30%。但会出现混乱、力下降3等的负效应 |
| 特制おにぎり | 满腹度增加30%，还会出现恢复HP，恢复力等正效应 |

2. 20种陷阱资料一览表

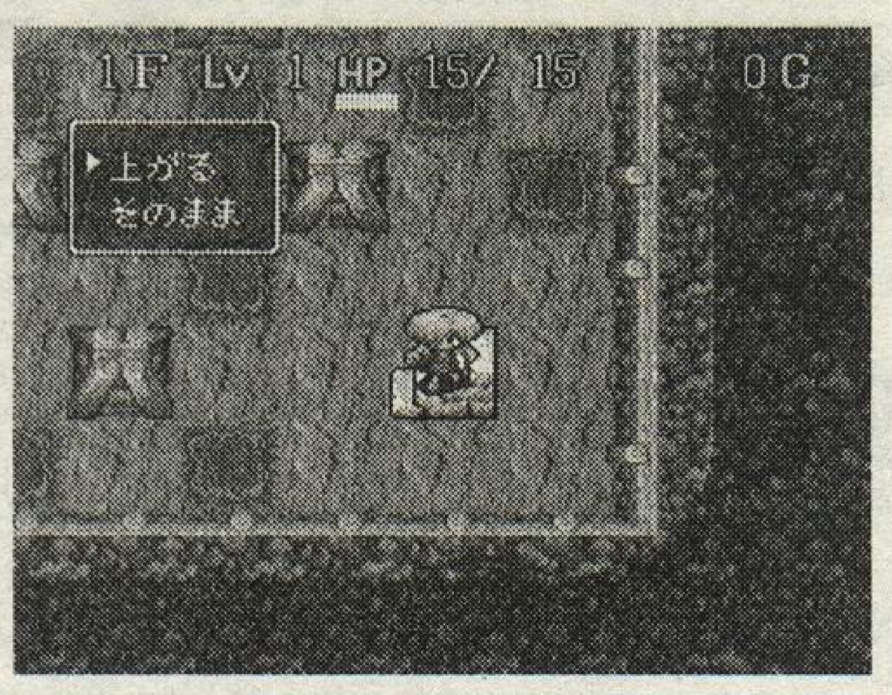
●该陷阱有特效的怪物　◆该陷阱稍有效果的怪物　▲该陷阱无效的怪物

| 系统 | 陷阱名称 | 经验值 | 对怪物的效果 | 作用 |
|---|---|---|---|---|
| アイテムダメージ(间接伤害系) | 転び石（转石） | 有 | 造成1分的伤害 | 被石头绊倒，所持道具（箭）散落　冲击力损坏了壶 |
| | 錆罠（锈陷阱） | 无 | 防御力不高　●火炎入道系=即死　◆战车系/正面战士系=速度减半　▲ゲドロ系=级别提高 | 盾的强度下降1（不包括木甲、皮甲、有外镀层的盾、防锈的腕輪） |
| | 装備はずし（解除装备） | 无 | 封住特殊攻击<br>鬼面武者系=幽灵武者不会出现 | 脱去装备中的道具 |
| | デロデロの湯 | 无 | 即死。变成腐烂的饭团 | 没有装进壶中的饭团全部坏掉 |
| リスクアップ(危险度增加系) | 警報スイッチ（警报开关） | 无 | 睡着的怪物起来 | 有与怪物同样的效果 |
| | 召喚スイッチ | 无 | 陷阱周围唤出4只该画面出现和1种怪物。开关自动消失 | 有与怪物同样的效果。但开关不会自动消失 |
| | ワナの罠（陷阱的陷阱） | 无 | 陷阱增加。但该陷阱本身不变化 | 有与怪物同样的效果。 |
| ワープ(强制移动系) | 落し穴 | 无 | 画面消失 | 落到下一关去，受到几分伤害。没有下一关时，受伤爬行。 |
| | バネ（弹簧） | 无 | 在画面内到处蹦 | 有与怪物同样的效果 |
| | 丸太の罠（原木陷阱） | 有 | 从前方滚来原木，阻挡时会造成5分伤害 | 有与怪物同样的效果 |
| アクションメージ(行动受限系) | 回転板（旋转板） | 无 | 踩上陷阱的瞬间旋转，头晕，不能行走 | 有与怪物同样的效果(装备有防止混乱的腕輪除外) |
| | 幻觉ガス（幻觉气体） | 无 | 害怕逃走 | 几圈内看不清东西 |
| | 睡眠ガス（睡眠气体） | 无 | 几圈内睡着 | 有与怪物同样的效果 |
| | 低速开关 | 无 | 几圈内，速度减半 | 有与怪物同样的效果 |
| | トラバサミ | 无 | 脚被夹住，几圈内不能移动，但能攻击 | 有与怪物同样的效果 |
| ダイレクトダメージ（直接伤害系) | 空腹スイッチ | 无 | 即死<br>▲旋转的ポリゴン系=级别提高 | 满腹度减少10% |
| | 毒矢（毒箭） | 有 | 前方飞来毒箭，造成10左右的伤害　▲火炎入道系=无效 | 前方飞来毒箭，受伤，力减少1。恢复需要解毒草 |
| | 落石スイッチ | 有 | 从头上方落下石头，造成几分的伤害 | 有与怪物同样的效果 |
| ボンパー（地雷系） | 大型地雷 | 无 | 即死　●鸡=肉变化　▲火炎入道系=分裂 | HP变为1分 |
| | | 无 | | 同原来一样HP变为1 |
| | 地雷 | | 即死　●鸡=肉变化　▲火炎入道系=分裂 | HP变为一半。HP为1时踩上即死 |

*在其它的情节中，如果希伦没有"ワナ師の腕輪"，也将受到同样的伤害。

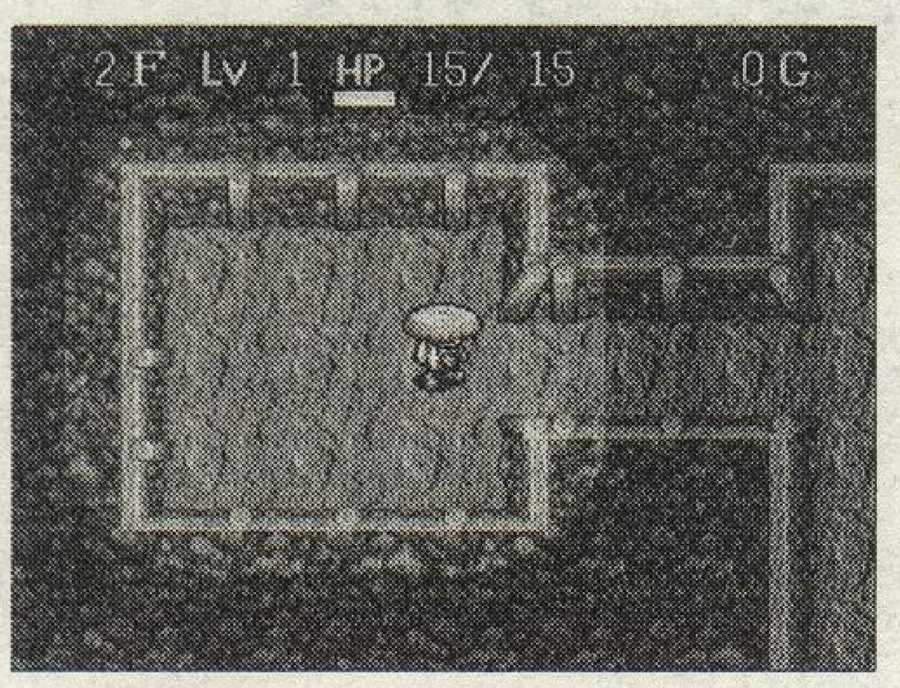
## 3.五十个问题的答案

### 第一个问题



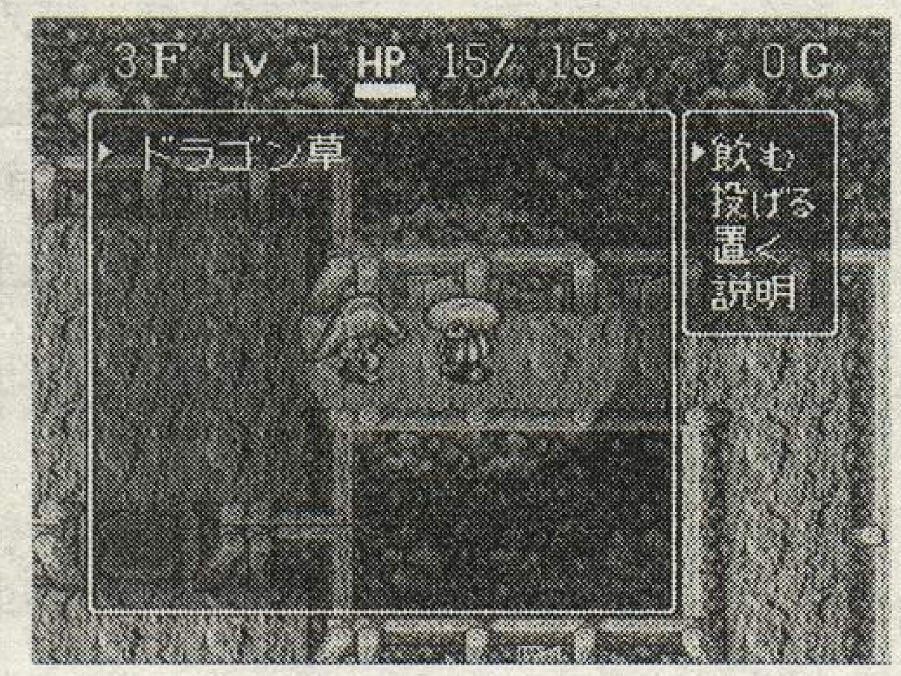

斜着通过水脉角与柱子角相接的地方，就可以到达出口。

### 第二个问题



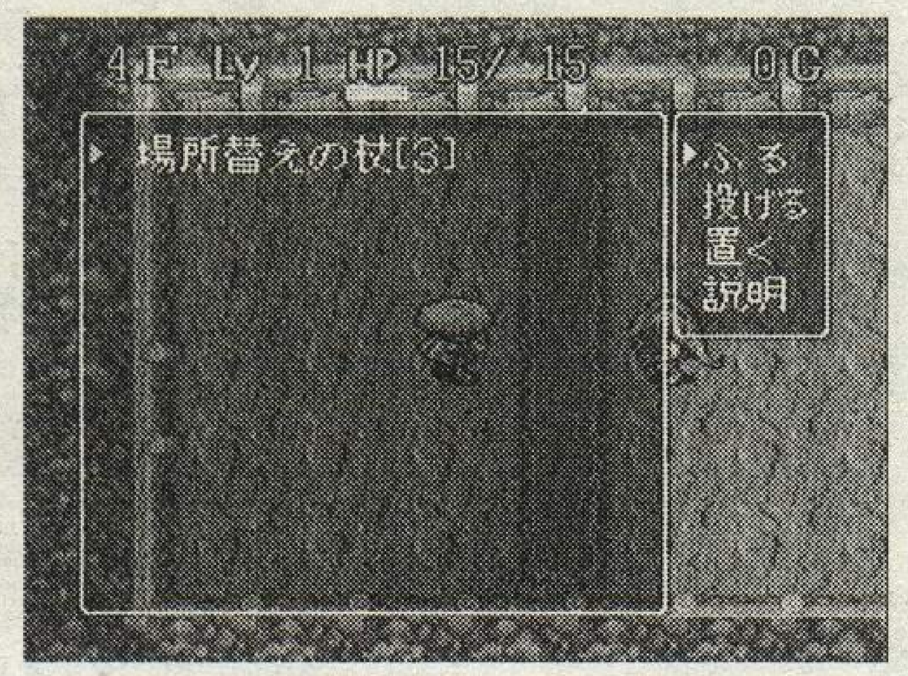

敲打第一个房间右壁的正中间，再敲打下一个房间尽头墙壁的正中间；通过通路尽头的右侧，再通过横着延伸的通道走到正中间，于是便会出现楼梯。

### 第三个问题




隔着水脉与怪物相对，吃ドラゴン草，用火烧死怪物，便可安全到达楼梯处了。

### 第四个问题



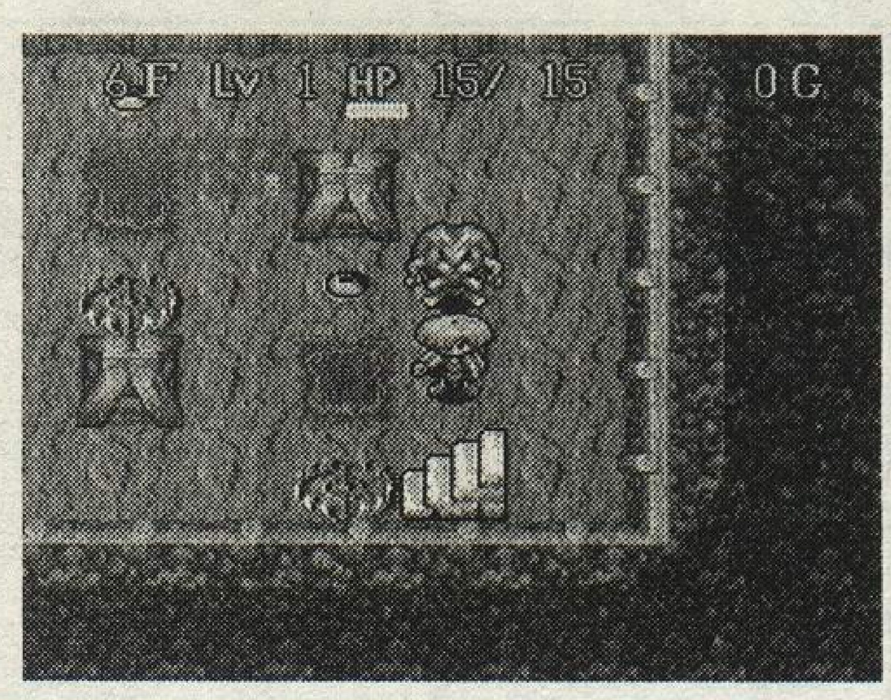

与水脉对岸的怪物相对，挥动"場所替えの杖"，对换各自的位置。其他两只也如此对付即可走出去。

### 第五个问题




用"識別の巻物"判明"ふきとばしの杖"。然后，在放手杖的地方边走边挥动手杖，把怪物赶到背后时，就可以走出去了。

### 第六个问题

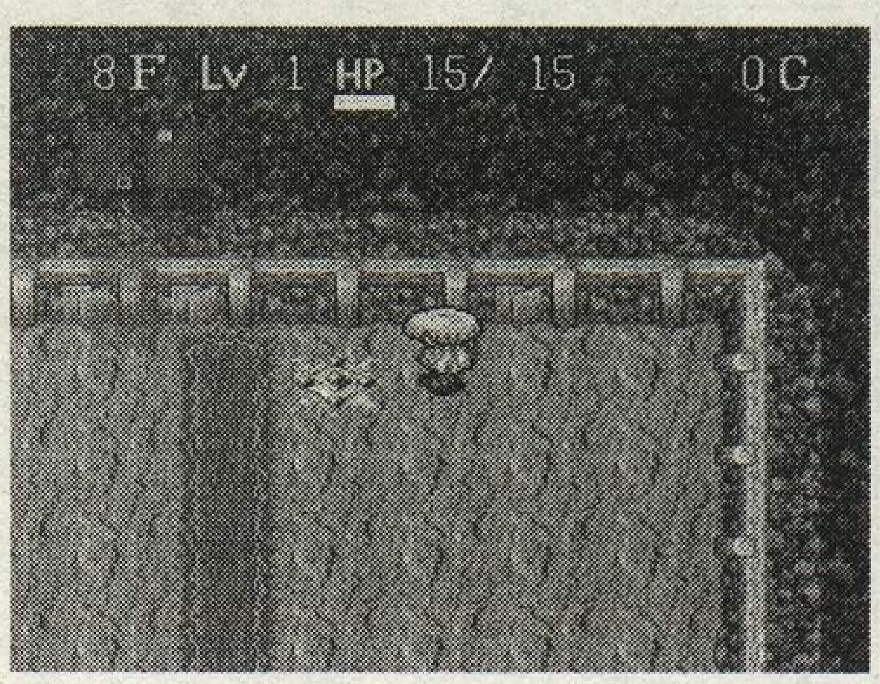



吃"めぐすり草"确认陷阱的位置，让怪物跟在身后，避开陷阱继续前进，快到楼梯附近的通路上，不要忘记斜着移动。

### 第七个问题

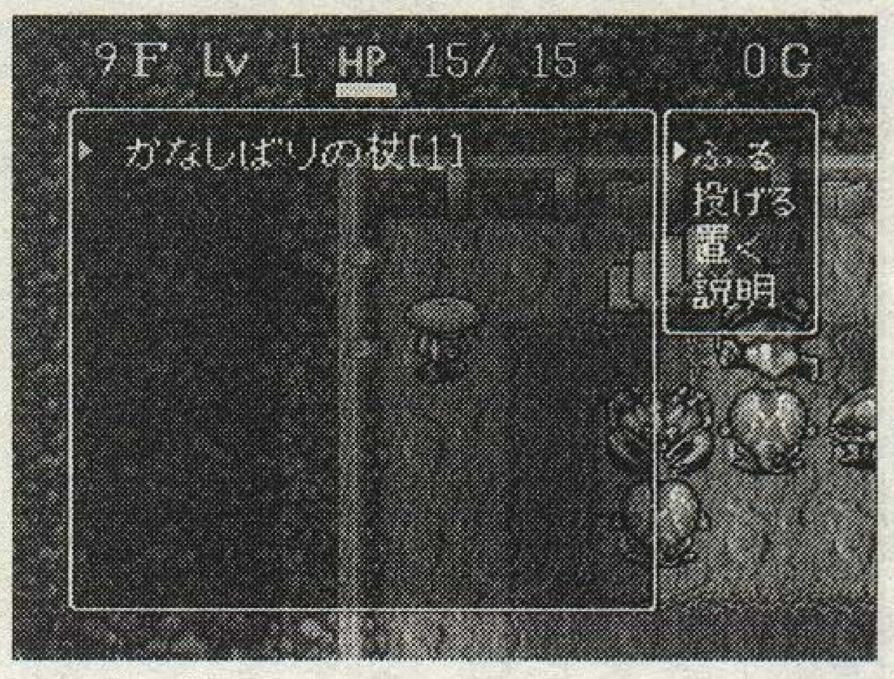
若捡到"バクスイの巻物"。就当场读，不要捡钱袋直接去楼梯处。

### 第八个问题



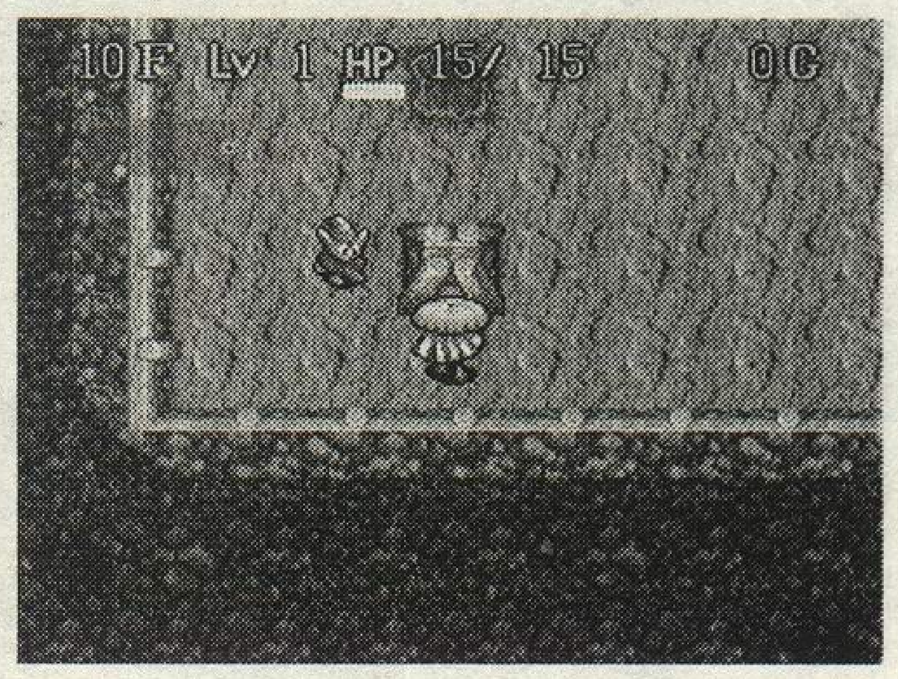

首先吃"めぐすり草"。若是发现了弹簧陷阱，就踩上跳到别的房间去，返复跳几次，即可跳到有楼梯的房间了。

### 第九个问题




拿着"かなしばりの杖"前进，怪物也会跟着动，当怪物进入水脉缝隙中，就挥动手杖，怪物就会被盖在框中了。

### 第十个问题




从柱子后走出一步，引诱怪物跟在希伦的后面，围着柱子转，然后再右、左、右、左地斜着走，这些就可不受攻击地走出去了。

**第十一个问题**



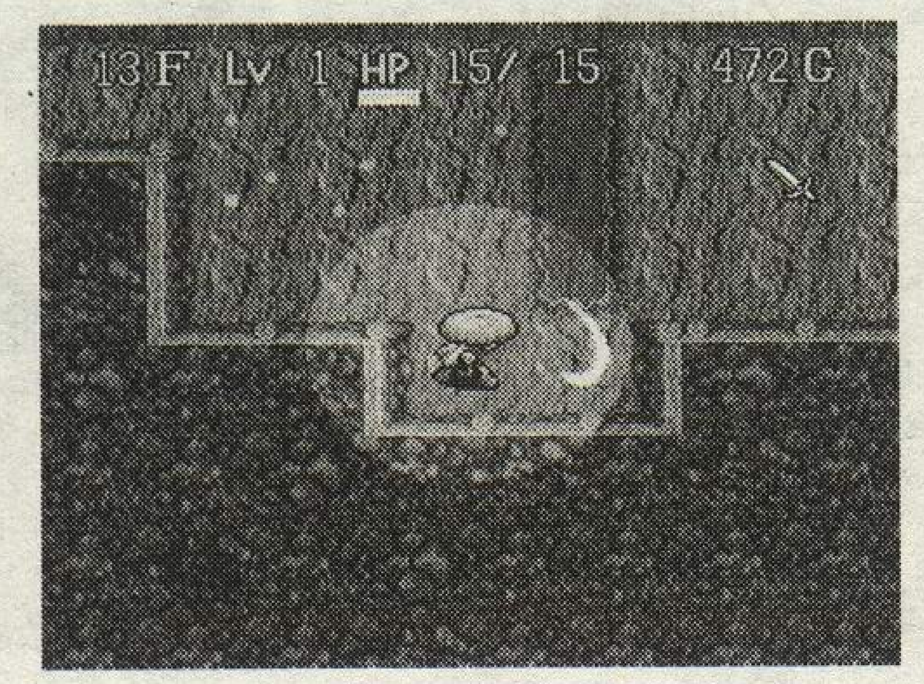

首先读"真空斬りの巻物"，收拾周围的怪物。在下一个房间里，在"白紙の巻物"上写"しんうぎり"后再读。

**第十二个问题**




按右下→上→左的顺序移动，踩"大型地雷"，于是，暴风将消灭周围的敌人。不能有多余的动作，否则不能全歼敌人。

**第十三个问题**



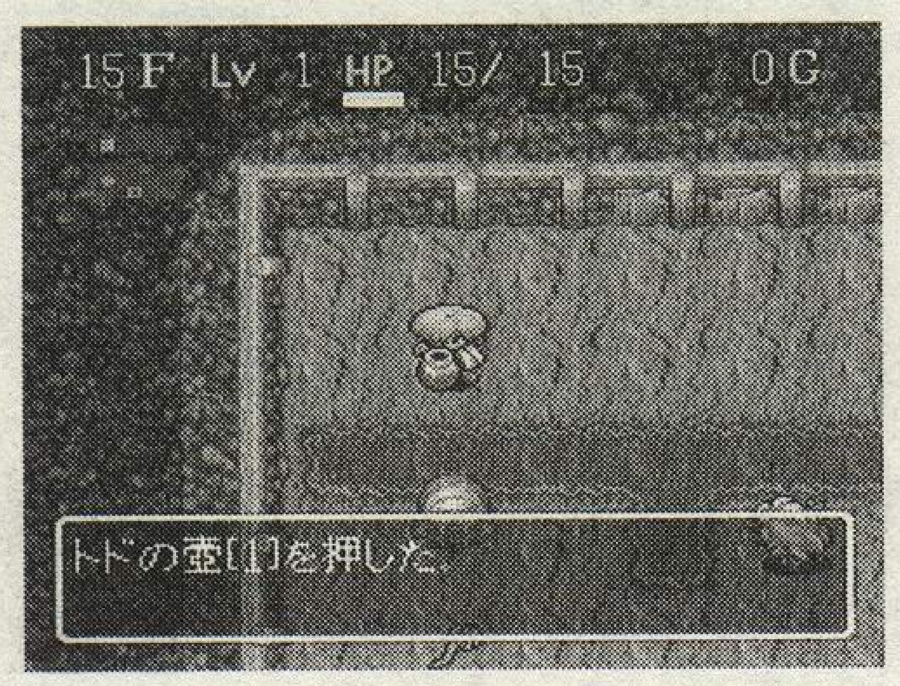

装备"透视の腕輪"，借助图上道具的位置，用镐掘墙前进。注意不要把镐弄坏了。

**第十四个问题**




用"めぐすり草"确认"丸太の罠"(原木陷阱)的位置，第一个陷阱从左边踩上，后面的陷阱从左上踩上，碰到原木，渡到水脉的对岸。

**第十五个问题**



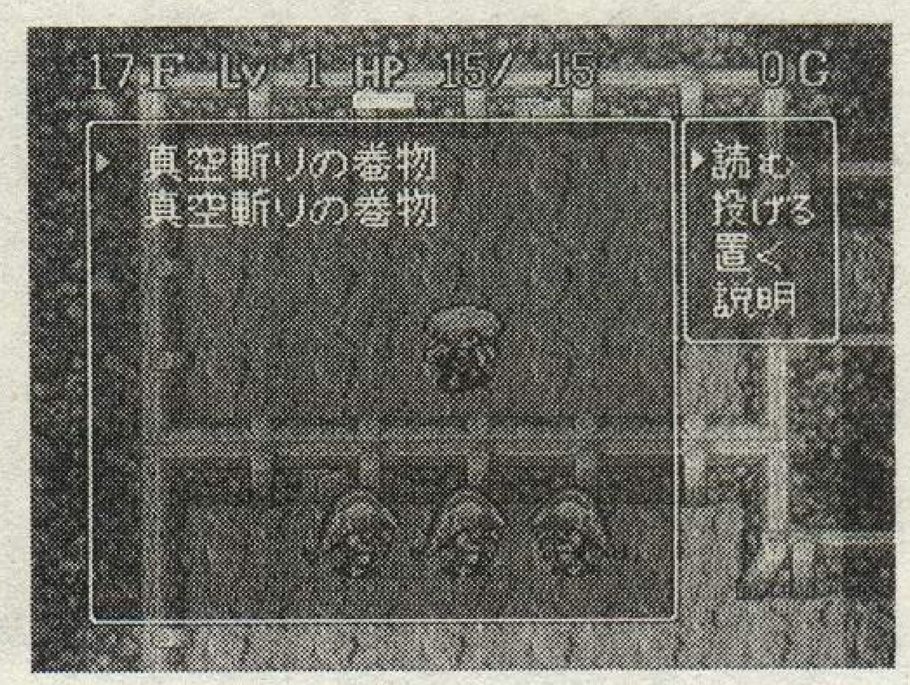

使用"トドの壺"取水脉对岸的"場所替えの杖"，打破壶取出手杖（不要向下扔）后，挥动手杖，即可与敌人换位置。

**第十六个问题**




用"めぐすり草"确认陷阱的位置。去旁边的房间引出敌人。进入房间后，按下→右→右→左上的顺序前进，引爆地雷即可。

**第十七个问题**



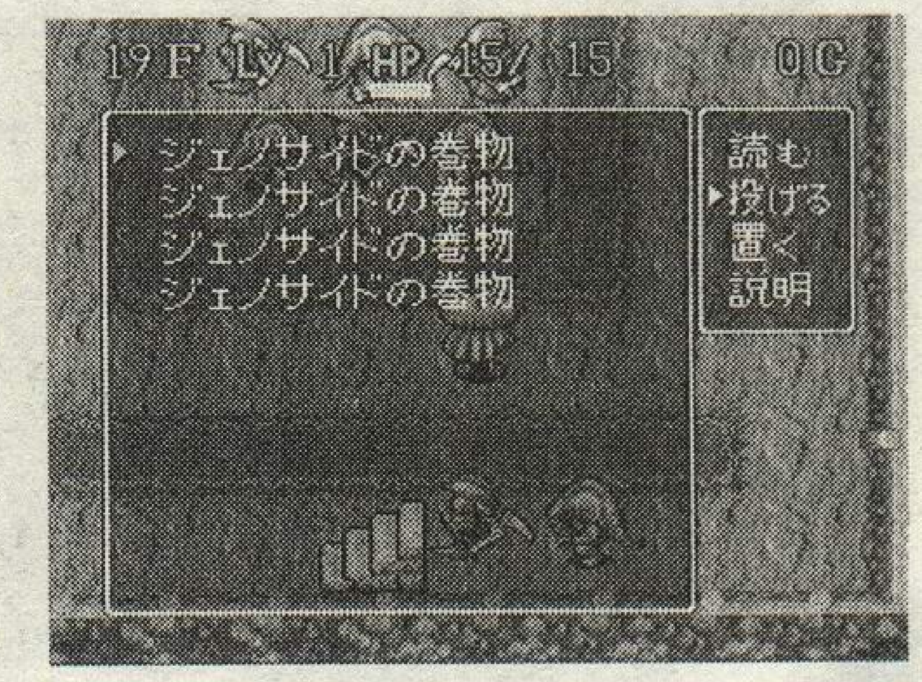

首先在第一个房间读"真空斬りの巻物"，于是楼梯周围的怪物消失。下一个房间如此。

**第十八个问题**



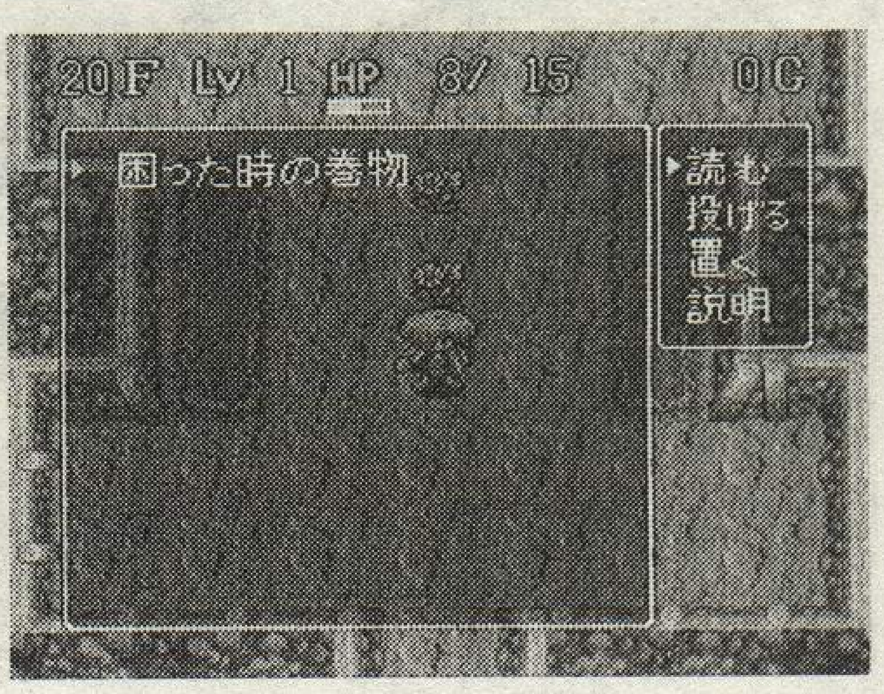

首先吃"めぐすり草"，装备"混乱よけの腕輪"，然后，把敌人从左边的房间引到右边的房间，从上面绕进去去楼梯处。不要忘记斜着移动。

**第十九个问题**




这个问题很简单，只要把"ジェノサイドの巻物"仍给敌人即可。千万不要读物。

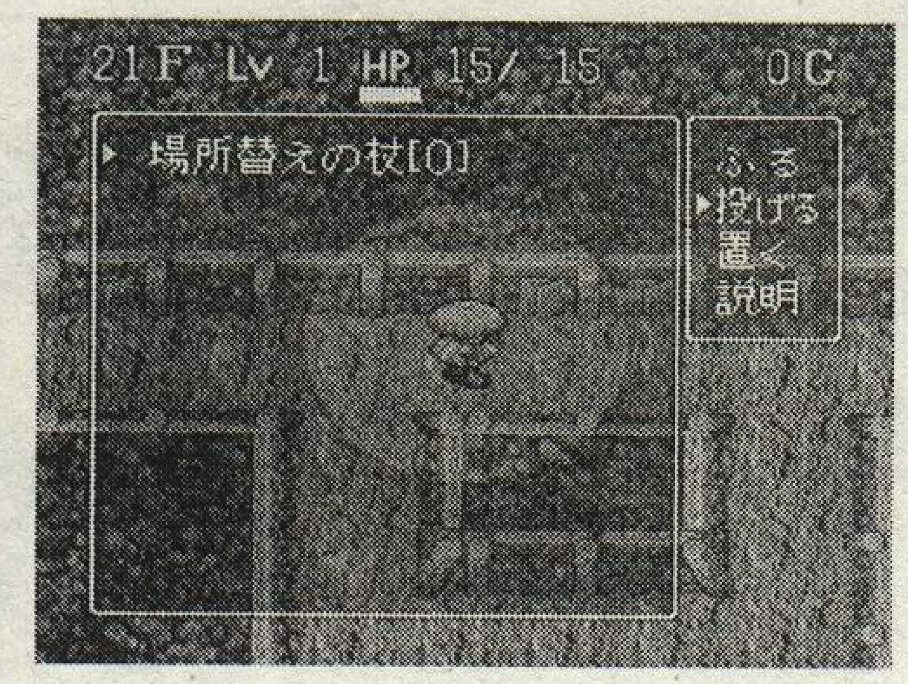
**第二十个问题**




如果中了陷阱，就继续踏步至恢复正常。跨过陷阱时还要读"困った時の巻物"。下一个房间中也读卷物，便可阻止敌人的行动。

## 第二十一个问题

用识别壶识别手杖，然后用"場所替えの杖"与怪物换位。把怪物引出来，在通道下转一圈，即可去楼梯处。




## 第二十二个问题

首先引诱怪物，如果敌人来到水脉旁边，斜着移动绕着水脉向下走，走向下面的通道的对面，得到手杖，即可与怪物换位。



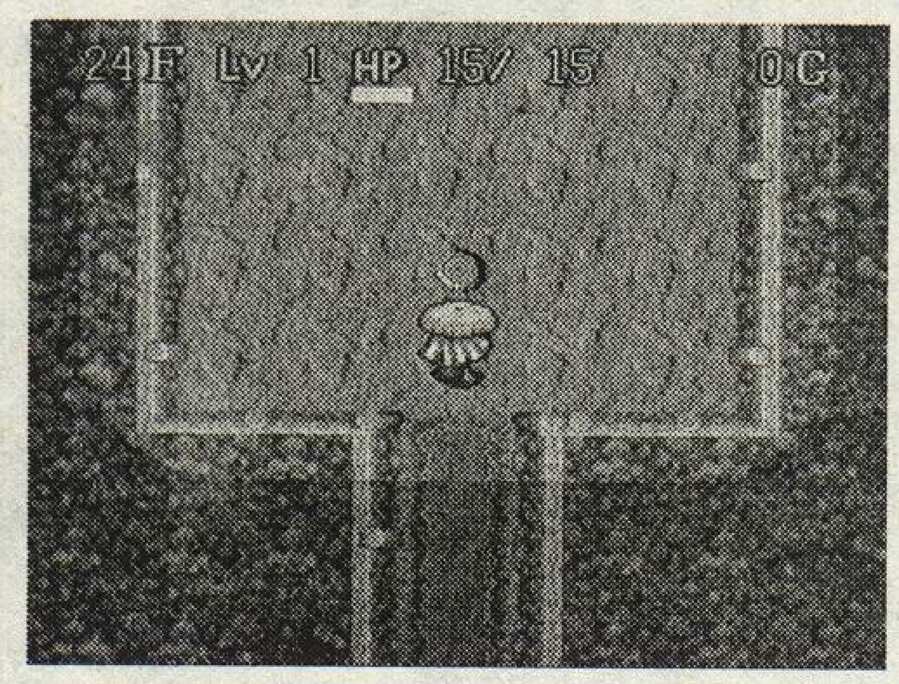

## 第二十三个问题

按マムル、マムーン的顺序挥动"一時しのぎの杖"。由于楼梯上的是マムル，所以，只有打倒它才能上楼。



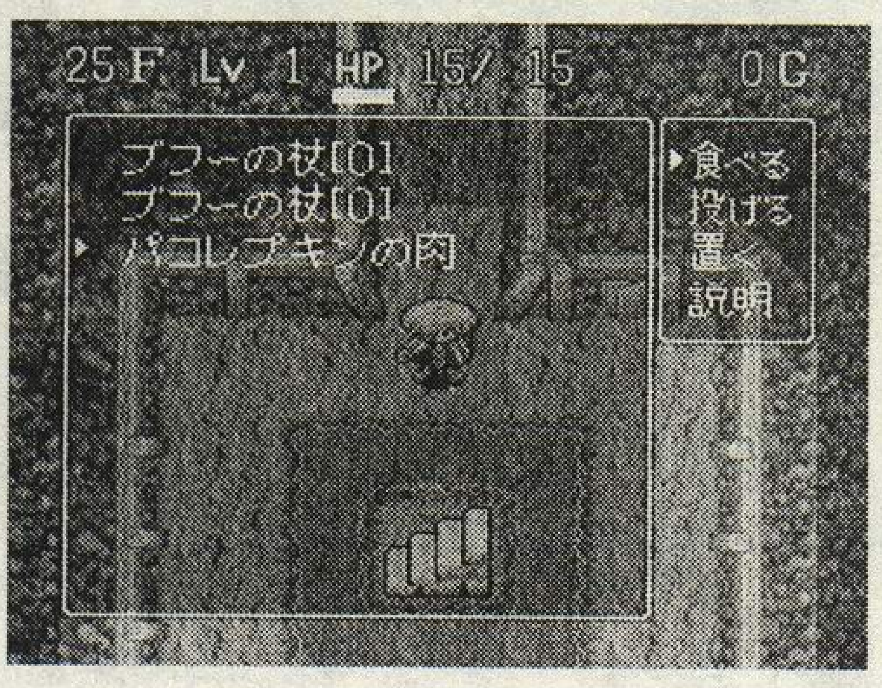

## 第二十四个问题

用"めぐすり草"确认"丸太の罠"(原木陷阱)的地点。装备了盾就从下方踏上陷阱。越过水脉后装备"妖刀かまいたち"，便可一心杀敌了



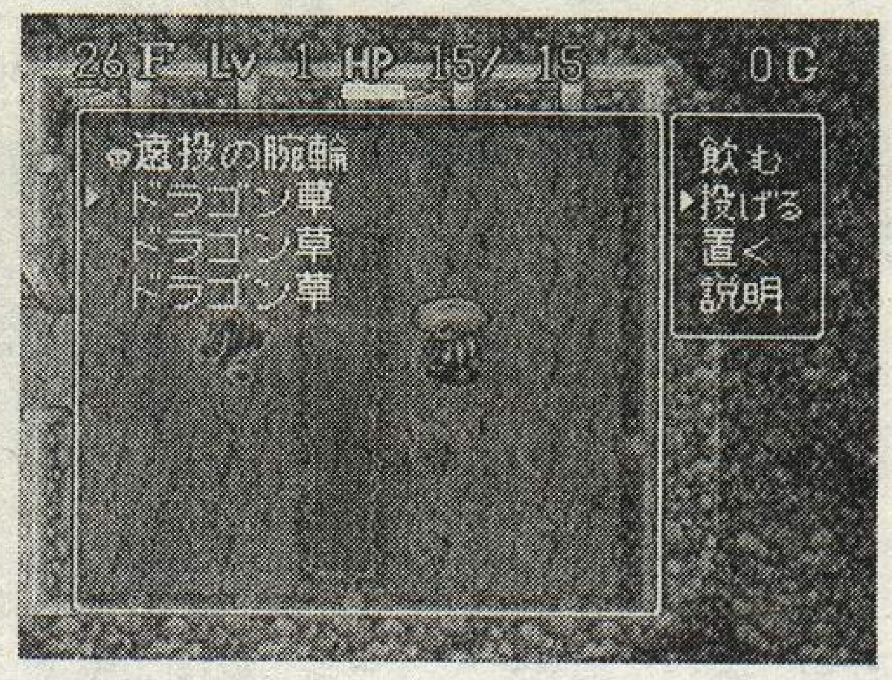

## 第二十五个问题

向怪物投掷"ブフーの杖"，使其变成肉。此时，要注意不要太接近。随后，只有吃之肉，变成怪物，通过水脉。



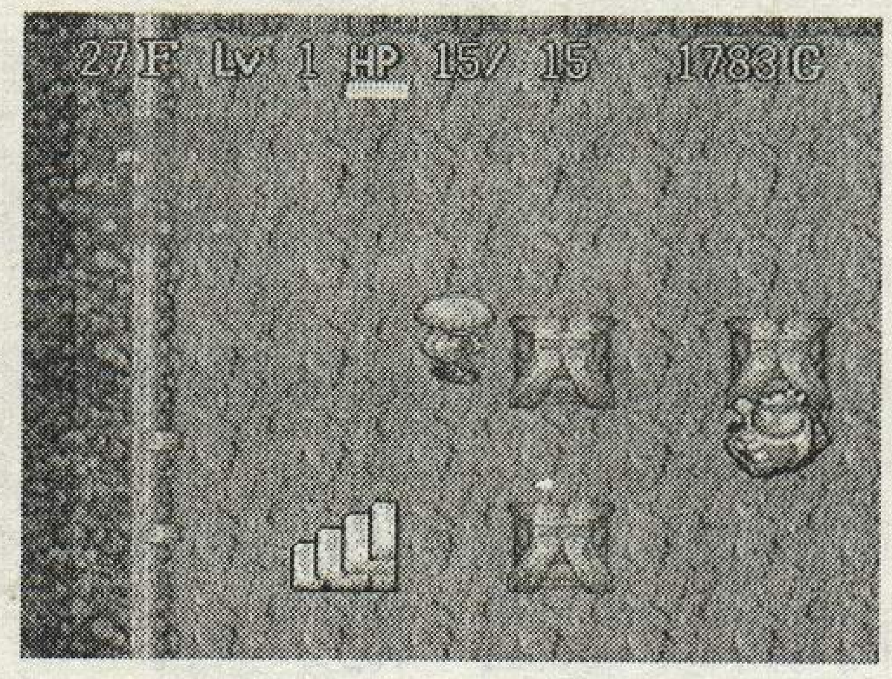

## 第二十六个问题

装备"遠投の腕輪"，隔墙向火炎入道投掷ドラゴン草。




## 第二十七个问题

每当希伦做两个动作时，オヤジ戰車就发射一次，因此，做第二个动作时不要在炮塔的射线上，要一边调整位置，一边向楼梯前进。



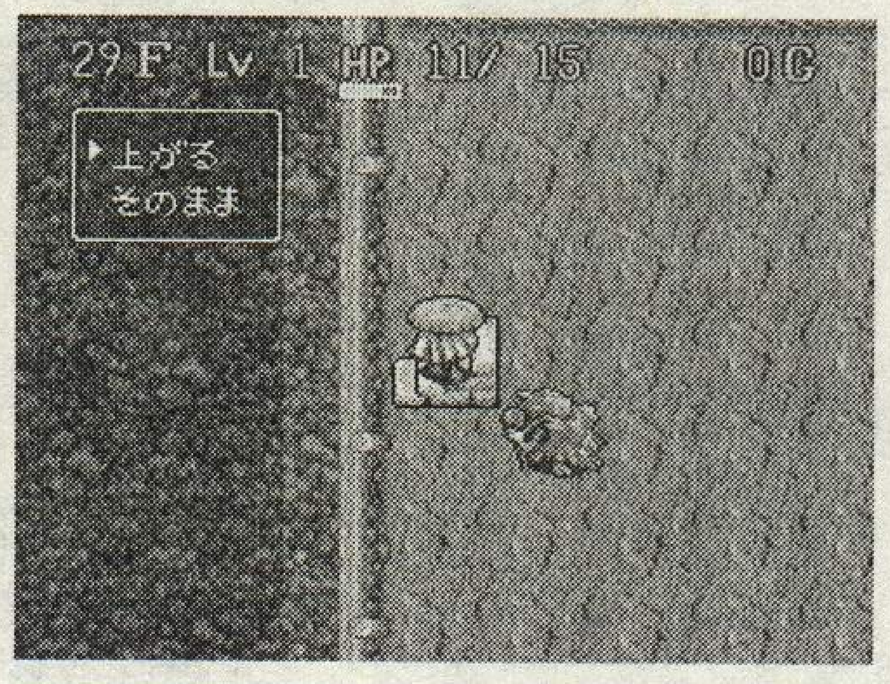

## 第二十八个问题

敲打墙壁，隐蔽的通路打开。读"パワーアップの巻物"，用铁箭射倒前方的いやしウサギ，越过水脉时射箭击倒死の使い。



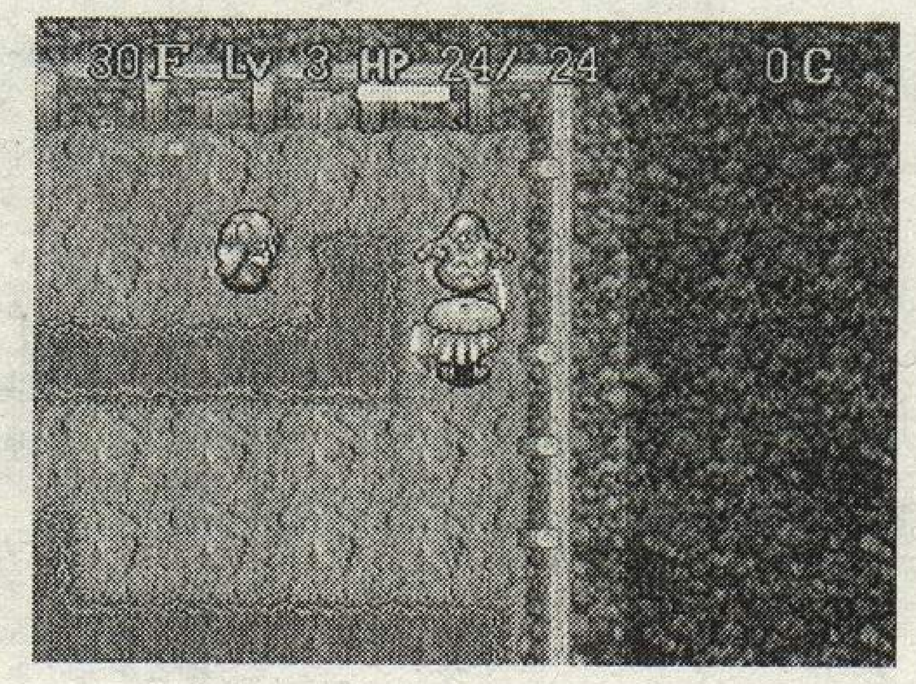

## 第二十九个问题

用强制移动使怪物移到楼梯附近，反复斜着移动，避开怪物的攻击，即可到达楼梯。




## 第三十个问题

把丢掉的道具全部装备上，与敌人交战，要一一对打，打倒一群，更换一次装备，一只一只打下去。

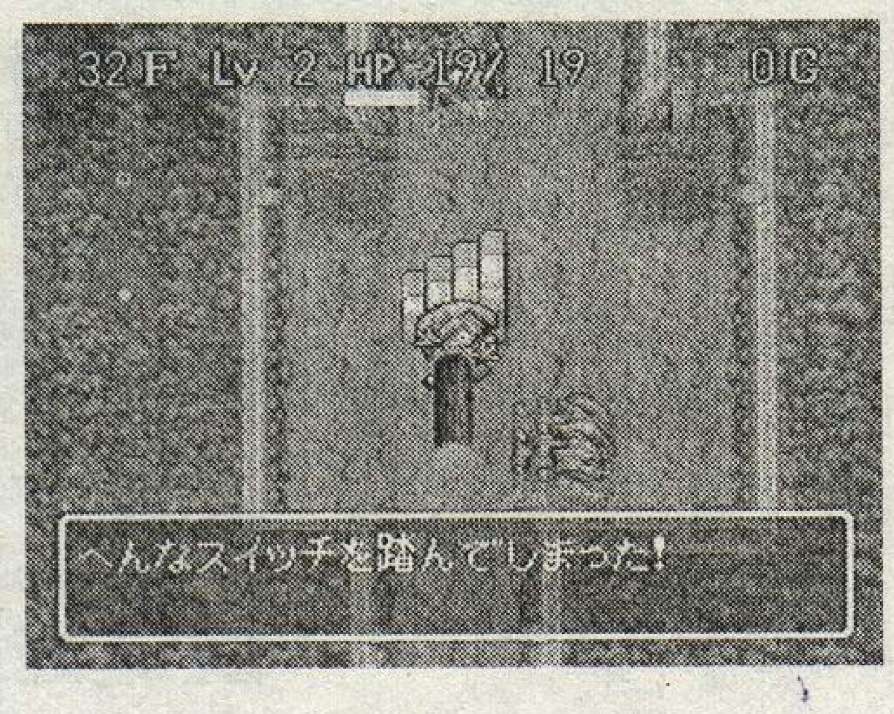


## 第三十一个问题



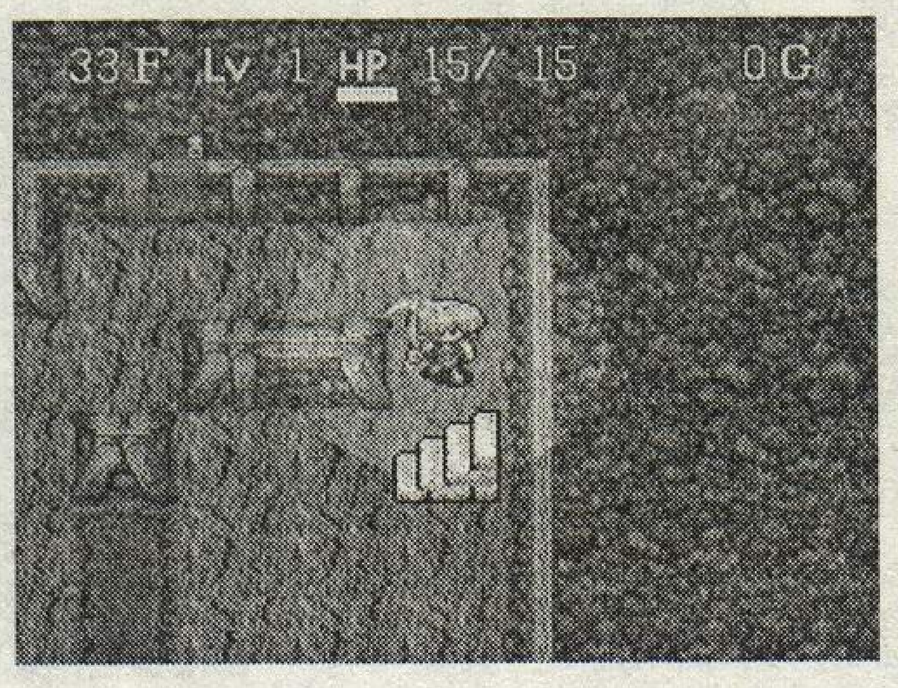

要做的事就是向敌人投掷"ジェノサイドの卷物"。先向マムル扔，再向マムーン扔，怪物减少后，即可去楼梯处。

## 第三十二个问题




用"丸太の罠"(原木陷阱)打倒怪物。再用此陷阱把希伦送到楼梯上。完全不用与怪物交战。

## 第三十三个问题



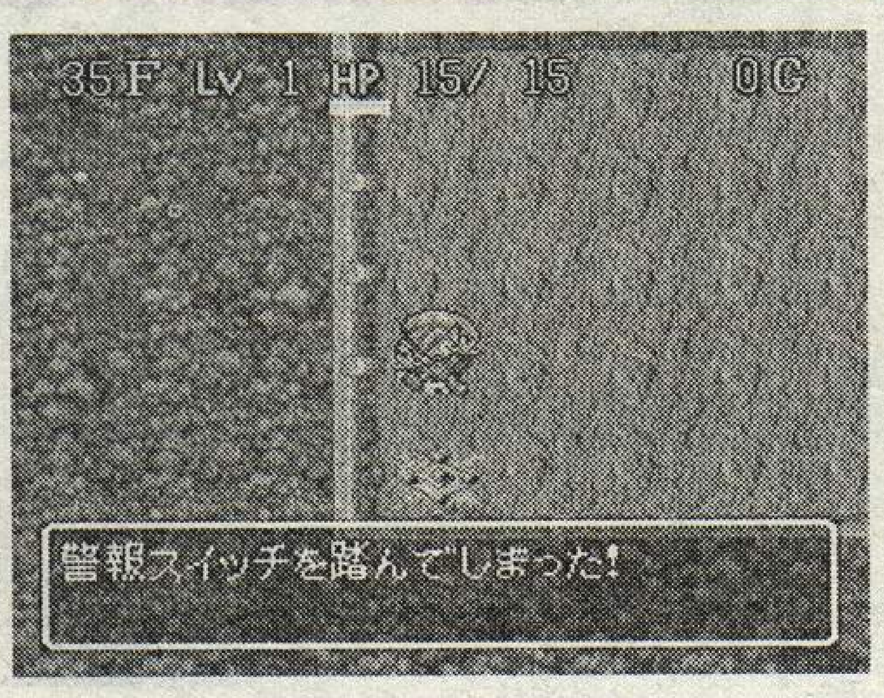

用"身がわりの杖"把敌人变为希伦，让敌人自己打自己。一个一个地变，到最后一个时，不要追过去，这时用镐挖掘到楼梯的通道。

## 第三十四个问题




得到杂草，向下扔，这样，畠荒らし为追杂草到处乱走，这时，用镐挖掘到楼梯的通道。

## 第三十五个问题



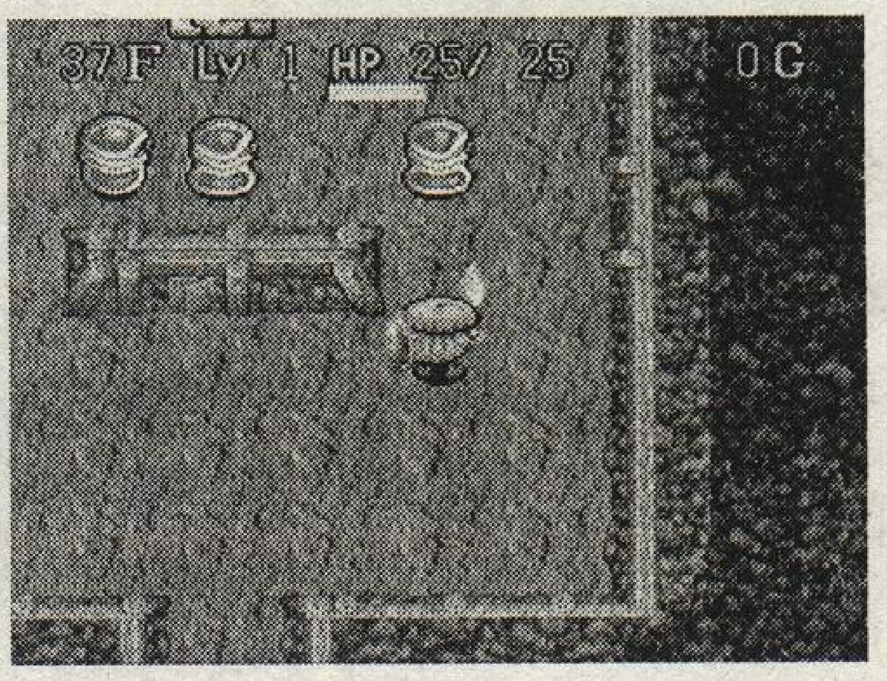

利用"めぐすり草"和"あかりの卷物"，踩警报开关，然后，用弹簧强行移动，跳到有楼梯的房间里。不跳时，可从ぬすっトド那里得到铁镐。

## 第三十六个问题



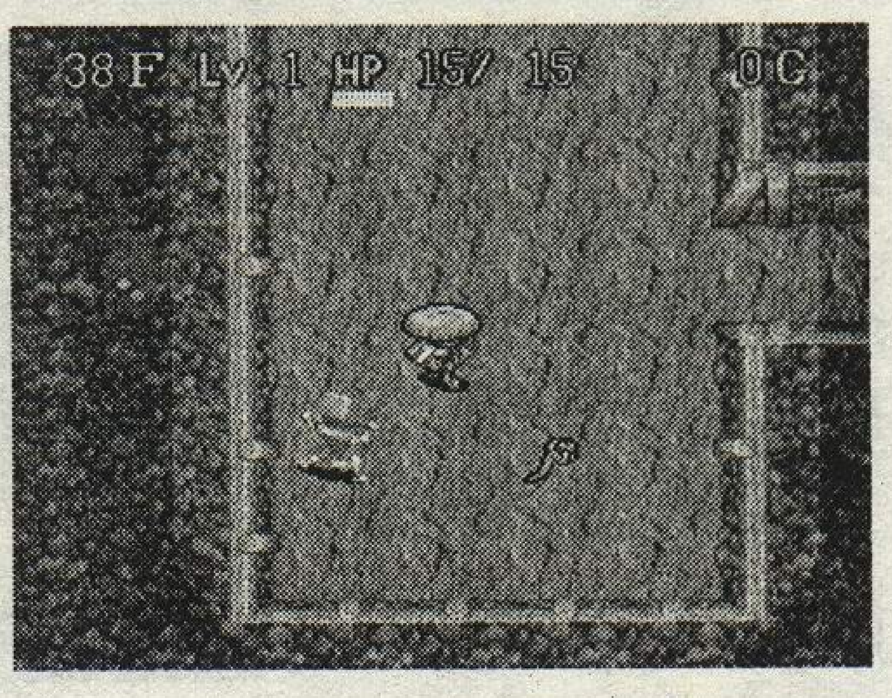

把死の使い作成肉，在上一个房间把マムーン作成肉，还有一只怪物，可以绕进第一个房间的水脉中躲避。吃了死の使い的肉即可安全逃脱。

## 第三十七个问题



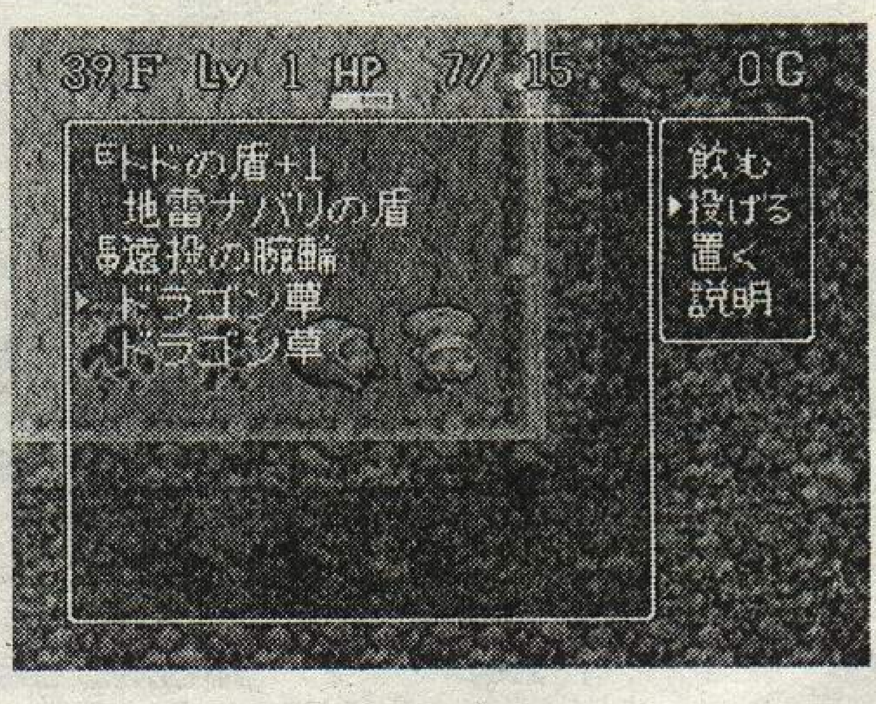

装备故意被咒的道具。吃"命の草"踏步恢复体力。其后就是战斗。战斗时，不要忘记一只一只地打。

## 第三十八个问题



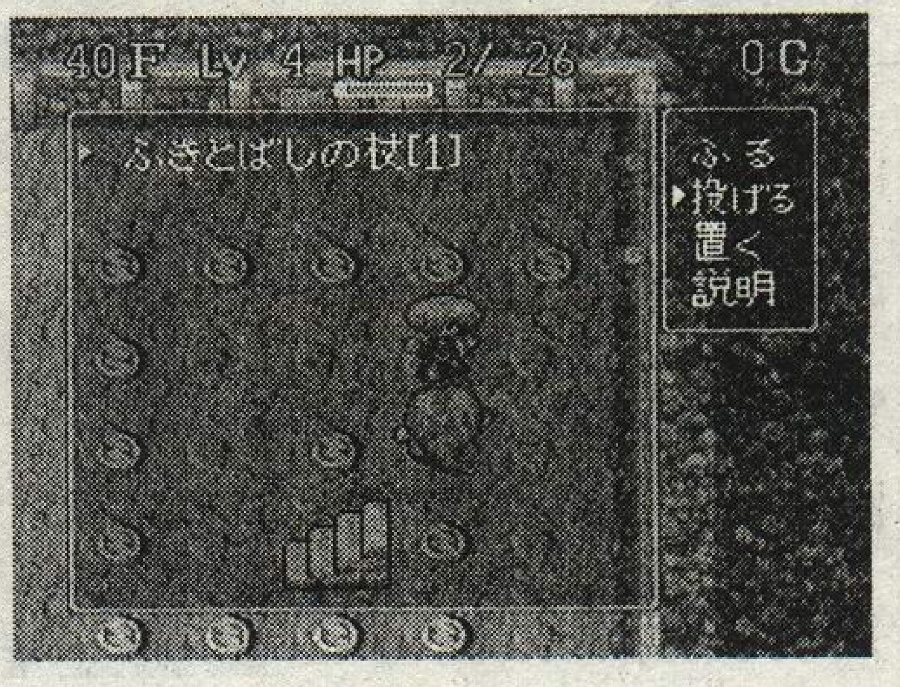

在捡饭团的同时，得到"場所替えの杖"，然后按左上→右上→右下→上的顺序移动。通过通道，向左前进1步后，挥动"ふきとばしの杖"，最后与怪物换位。

## 第三十九个问题



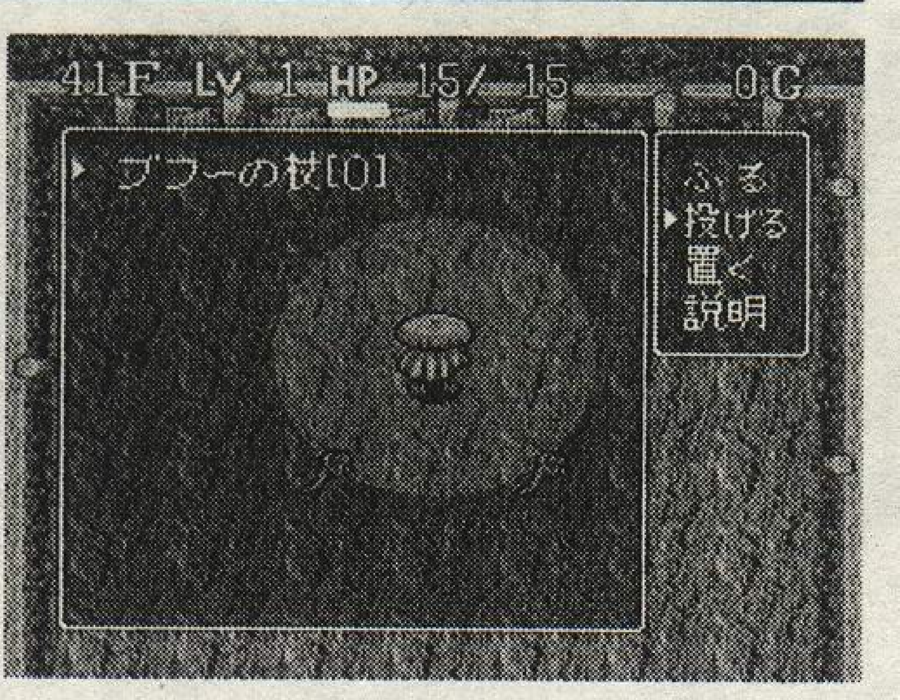

首先装备"トドの盾"，然后在前一间屋里装备"遠投の腕輪"，引诱火炎入道踩地雷，去右下方。得到"ドラゴン草"，再去右角，把敌人排在一条直线上，投掷"ドラゴン草"。

## 第四十个问题




首先利用"めぐすり草"把敌人引向下方。在下一个房间里要注意斜着移动。然后用"ドラゴン草"打倒敌人，一定要打倒"死の使い"。

## 第四十一个问题



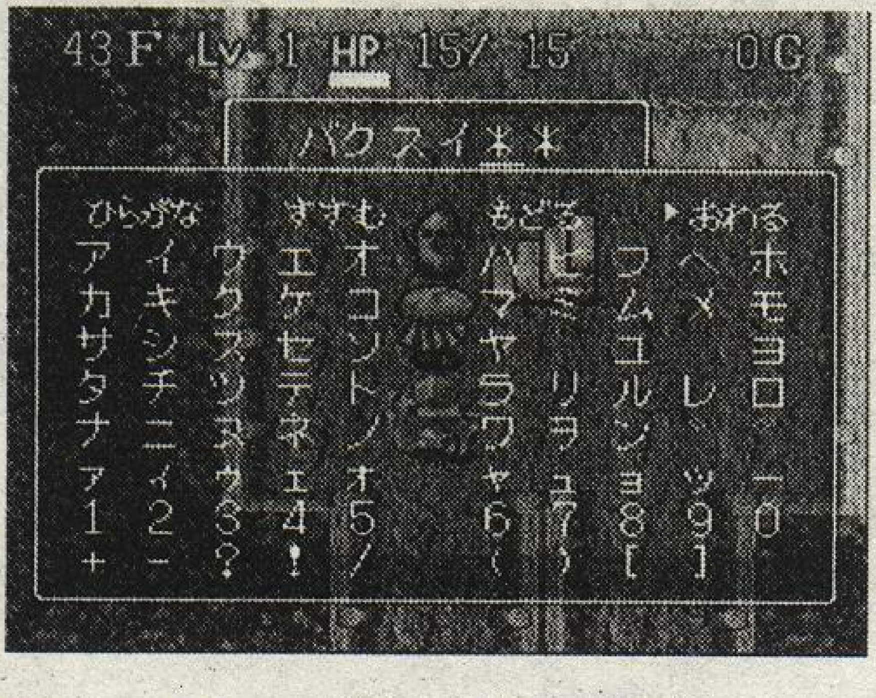

把やみふくろう作成肉吃掉。通路打开后，就地以地取手杖，在水脉前向正中央的ギャザー按"一時しのぎの杖"、"場所替えの杖"的顺序挥动手杖。

## 第四十二个问题




打倒ガマラ，得到钱，在店里购买"バクスイの巻物"和"ドラゴン草"。在有楼梯的房间，让敌人睡着，用"ドラゴン草"打倒オヤジ戰車。用"無敵草"装小偷。得到过关的办法。

## 第四十三个问题



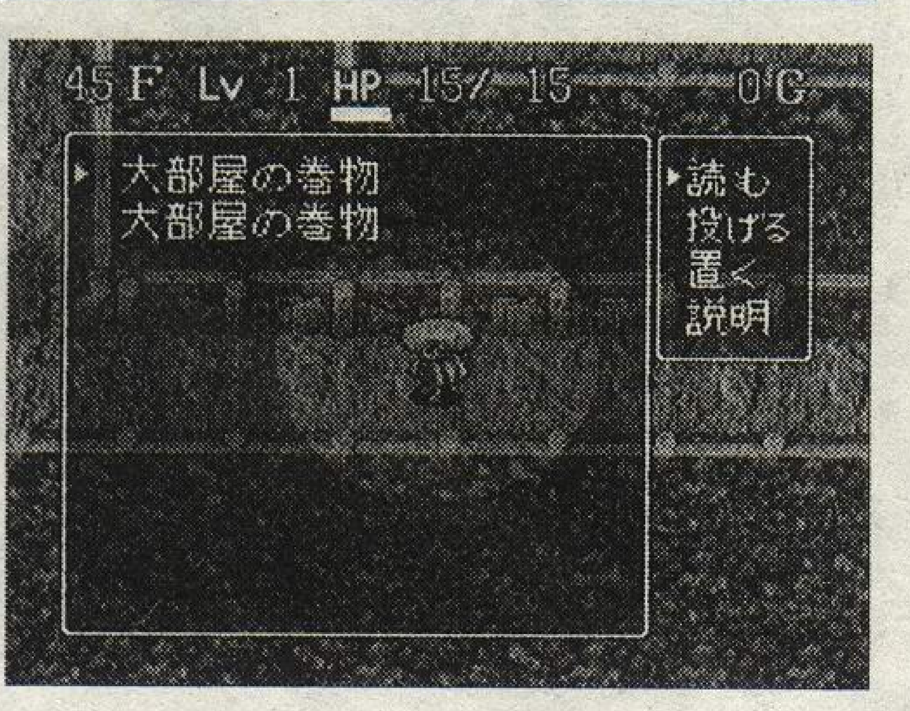

捡到"ドレインバマター"引诱敌人从上绕到右。回到原来的房间后，按左→左上→下→左上→左下的顺序走，再进入左边的房间，在"白紙の巻物"上写"バクスイ"等，再读一遍。

## 第四十四个问题




吃"めぐすり草"。怪物和希伦的通路横排在一条直线上，挥动"ふきとばしの杖"可越过水脉，然后，用"必中の剣"交战。

## 第四十五个问题




通路绕房间一圈，捡拾"大部屋の巻物"。这时，要引出二只ギャザー。使用卷物后，去要斜着走楼梯。

## 第四十六个问题




要注意斜着移动。在下面可得到"ブフーの杖"和"場所替えの杖"，在左侧可得到"がなしばりの杖"。后面的一只怪物要作成肉，右边的二只要捆绑起来。变身剩下的一只让其到下边，再使用"場所替えの杖

## 第四十七个问题



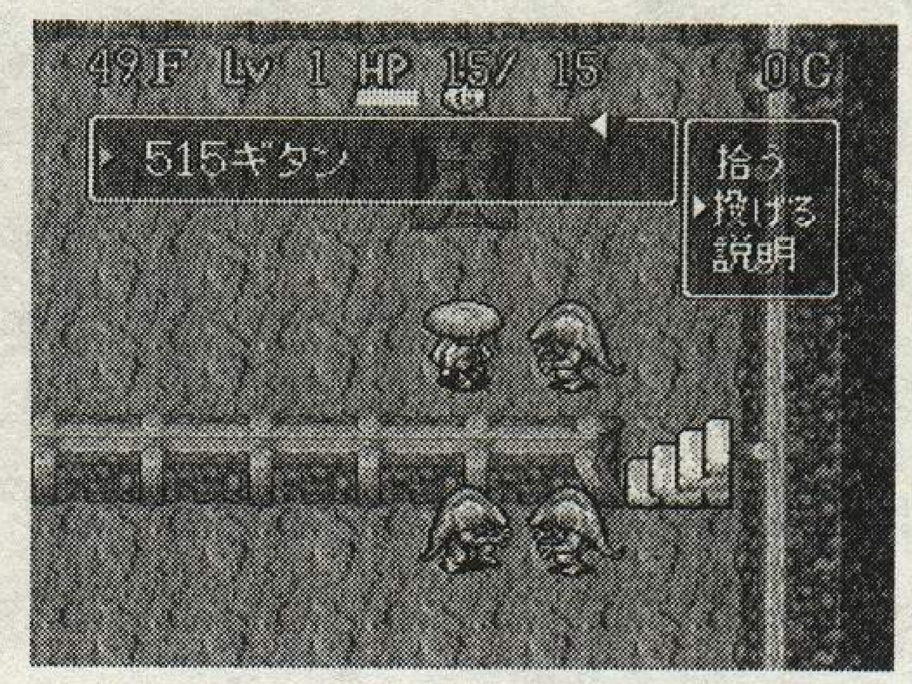

把マムーン用"一時しのぎの杖"吹到楼梯上，按B键，同时上到钱袋上，把钱掷向マムーン。

## 第四十八个问题




投掷"キグ二族の種"造成内江，剩一只怪物后，将其引出斜着移动绕水脉一周，一口气跑到楼梯处。

## 第四十九个问题




打倒ガマラ，得到钱袋，将怪物一只一只引出来，扔钱袋打倒它。最后，使用"場所替えの杖"。还有一种方法是让ガマラ盗钱。

## 第五十个问题




装备上"通過の腕轮"来回走动，如果方向不变的话一定可通过。

# 秘 大技林

| PS | 最终幻想VII | 出品：SQUARE |
|---|---|---|

## 可使敏捷度达到255

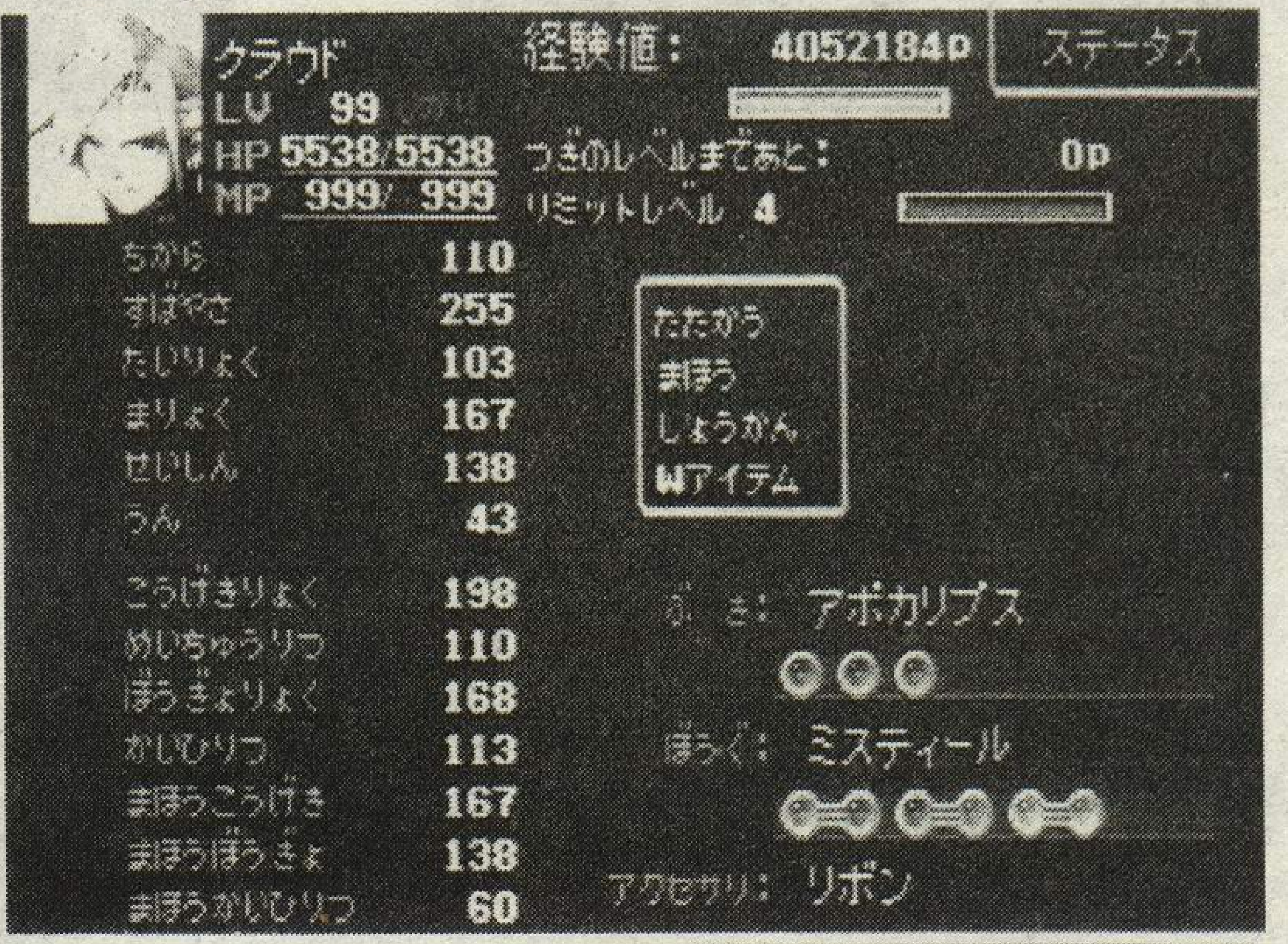
使用魔石可以使你的敏捷度高达255，敏捷度与速度是不一样的。

在此高级技术中的魔石属于W项。装备2个魔石后，我们再来看一看他的身份，敏捷度一定高达255。如果进行实际战斗的话，效果是十分明显的。

**在同一人物身上装备2个W项的魔石**



在使用魔石前，敏捷度低正是科拉伍德的弱点






装备2个W项魔石后，其能力让人感到不可思议……



敏捷度竟然达到了255。虽然只得到1个W项魔石，但如果根本掌握的话，也可以达到增值的效果。遗憾的是只装备1个W项效果不是很明显。尽管如此，还是有一定作用的

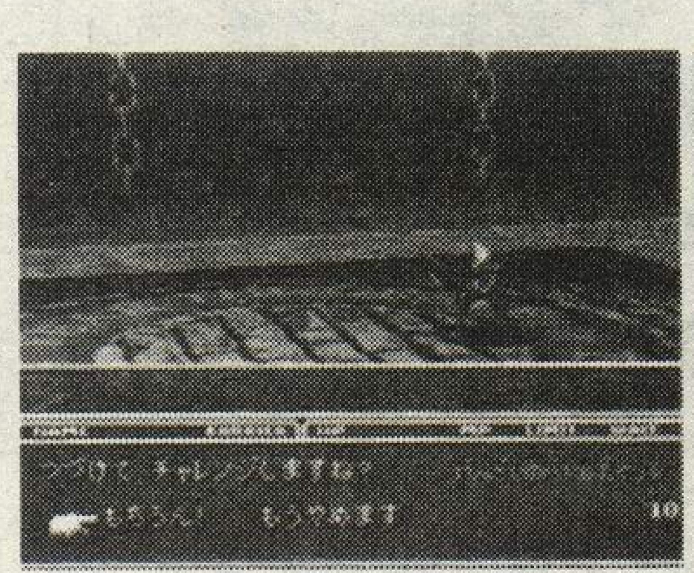
## 逃离也可取得BP

在斗技场中赚取BP的时候，遇到了无法战胜的敌人。这时，请使用此技巧。

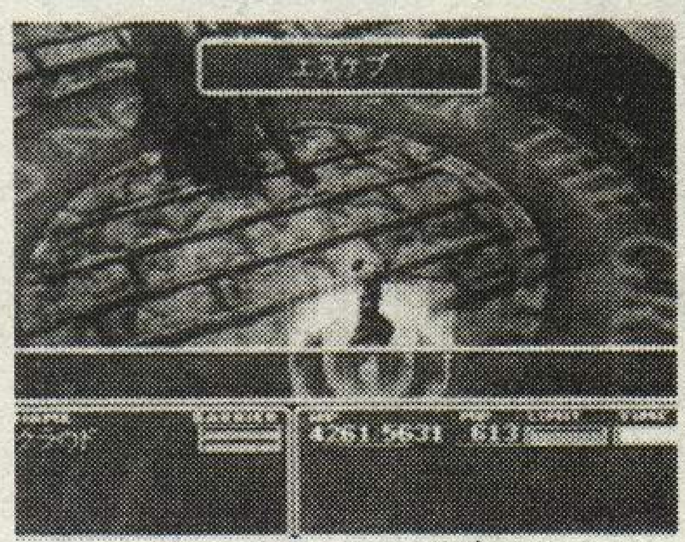
首先，要战斗到最后一刻。最后，实在战胜不了的时候，使用エスケプ魔法逃离。一般情况逃跑了是赚不到BP的。但现在我们可以在不能击倒敌人的时候取得BP分。

在斗技场中，魔法魔石有时会遭到破坏。这时，使用道具的烟弹可以获得同样的效果。

**在斗技场中使用エスケプ魔法或烟雾弹逃离战斗**



时机到了！




用エスケプ魔法逃离，一般是赚不到BP分的，不过……




在这场战斗中可以获得BP分。不战而得分

## 从埃利斯的死开始！？

首先用光盘2起动，从标题画面切换成游戏模式或选择画面。这时，打开PS盖，换上光盘1。如果选择NEW GAME的话，一定会先出现光盘1上最后的影象，即浮上水面的科拉伍德和埃利斯的图象。但是，影像结束之后，会象往常一样从最初的魔光炉爆炸图像开始。正好是切入最初的列车影像之状态。

最初使用这个技巧时，也许会感觉有些莫名其妙，但如果你第2次再使用这个技巧时，你会感觉这种开始场面确实很有趣。

**用光盘2起动，在读取记录画面下换光盘1，选择NEW GAME。**



眼前的一切是不是都是一场梦呢?接下来只有前进




在此画面下交换光盘



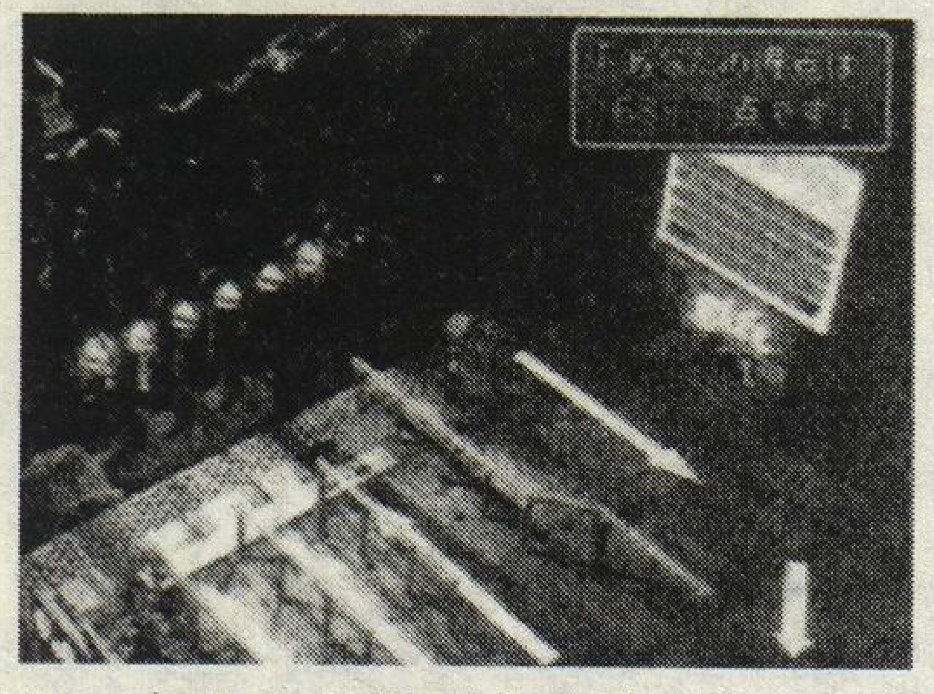
选择NEW GAME就会突然出现埃利斯的影像

## 获得高分数

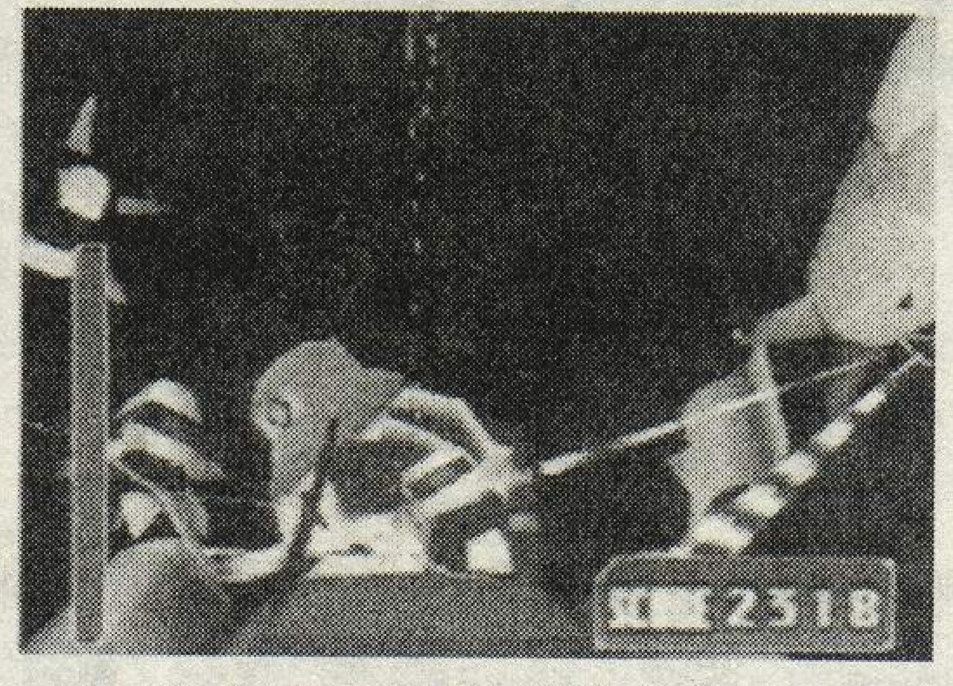
运用此高级技巧可以通过戈尔德索萨娱乐场的过山车射击，获得一万分的高分。

离开汽球地带可以到达UFO地带，这是能够获得高分数的地方。在这里，背景是飞行的飞船，以飞船的螺旋桨为目标进行射击。不过，如果只是一般的射击，是不能取得高分数的。要想取得高分数，就必须在螺旋桨在画面上消失之前，不断地击中目标。如果你获得了成功，那么，分数就会急速上升，这时，分数表上会变得有些奇怪。在此状态下计算得分，你就可以取得超过一万分的高分数。别着急，飞船会出现两次，你要沉着应战。

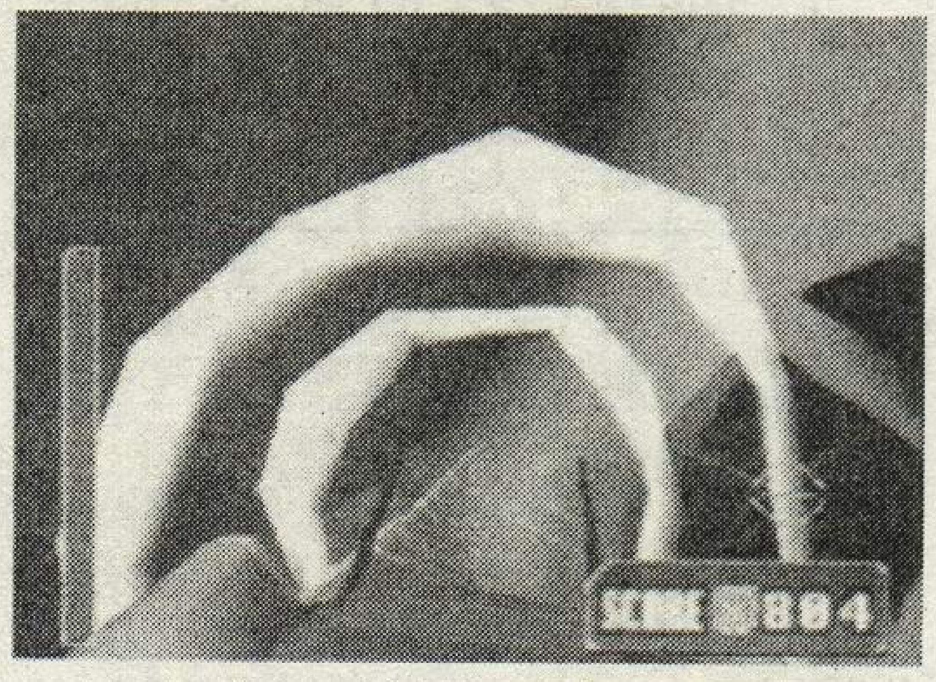
**到达UFO地带之后，黄色飞船会两次出现，螺旋桨在画面上消失之前持续射击，在分数奇异状态下计算得分。**



在此可以得到高级武器



瞄准飞船的螺旋桨射击



分数表出现奇异现象你就成功了

| PS | Odo Odo Oddity | 出品：I. D. C. MEDIASTUDIO |
|---|---|---|

## ギクギク的高速移动

在这里介绍一下BOSS战斗中有效的高速移动方法。在方向键静止状态以"右、右、左、左"顺序快速按动方向键，ギクギク就会以高速度向右移动。不过，如果释放方向键，ギクギク会稍稍向左方向返回一些。如果你不喜欢这种方式的话，就迅速以"右、右、左"的顺序再次按动方向键就可以了。不过，这对时机的要求是很严格，如果把握好时机，就可以获得没有返回的高速移动。



| PS | 武士之刃 | 出品:SQUARE |
|---|---|---|

## 穴底的决斗

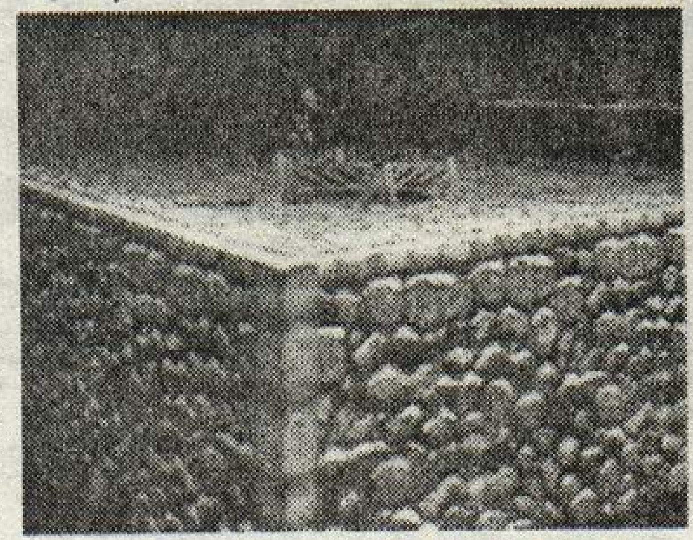
在无法逃出的穴底进行决斗，金网决斗的高级技巧。

这里所说的穴，是指在故事中通向洞窟时所经过的穴。在故事模式中，如果进入其中，洞窟中的场面会有所变化。但在进入洞窟之前，你可以进入2P模式。在对战模式中，场地是不能移动的，但在故事模式中，两人同时闯入的话，场地是可以移动的。

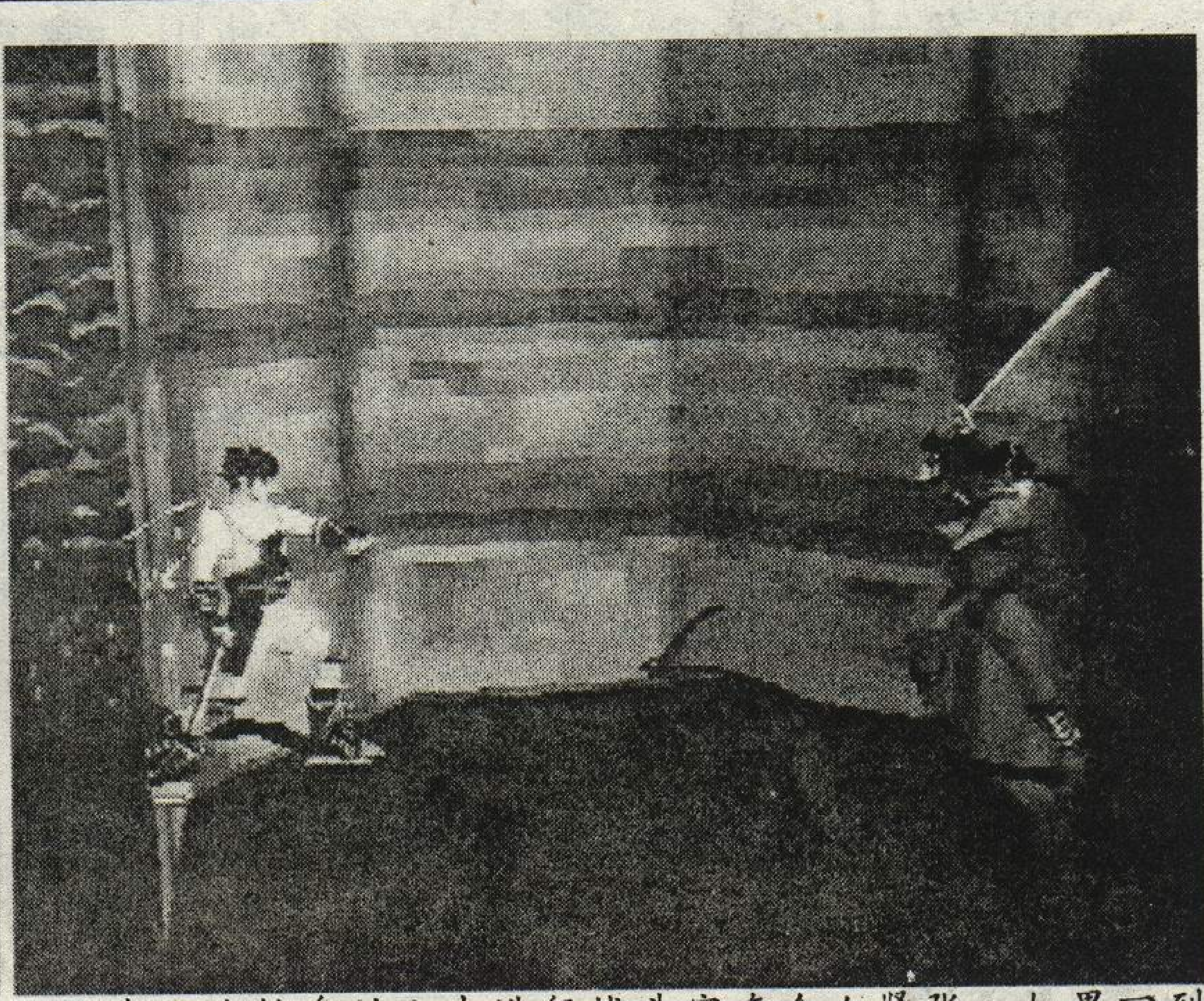
穴内非常狭窄，不能使用大型武器。在穴中你可以体验一下没有退路的决战的滋味。



首先在故事模式下一起闯入



2人都跳进了穴中



在无法转身的穴中进行战斗实在令人紧张。如果回到1P模式，洞穴则是相通的，可以松一口气

**在故事模式中，如果突然变换成2P模式，则可以移动进入与洞窟相通的穴中，这时2人如果都跳进去的话，就可以在封闭的穴中进行战斗。**

| PS | 钓鱼甲子园 II | 出品:KING RECORDS |
|---|---|---|

## 选　关

这里介绍一下选关的高级技巧。你可以任意选择自己喜欢的游戏关。

在开始游戏的时候，在输入名字的画面上，输入"すぺしゃる"之后，如果想选第2关，则输入汉字"一"；选第3关，则输入汉字"二"；选第4关，则输入汉字"三"，最后再输入"゛"。然后，你就可以进入你所喜欢的游戏关了。

如果输入的汉字显示的是罗马数字的话，你就成功了，很快就会钓到大鱼。

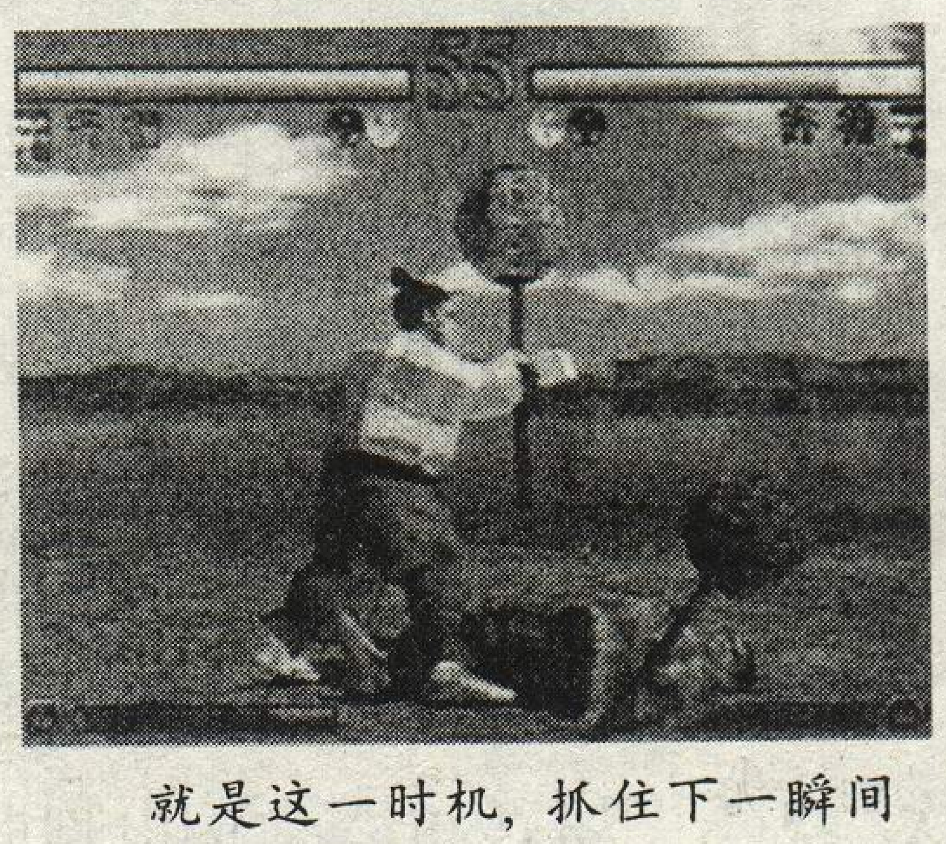


| PS | 三国无双 | 出品：光荣 |
|---|---|---|

## 永久连续投掷

这一招数叫做"投げハメコンボ"。这招对许褚适用。

任何模式下都可使用。首先你把角色选为许褚，然后开始游戏。接下来把鸠尾碎（→→△）和背骨追（□△）输入或者直接输入背骨碎（□△）。敌人失血之后会倒下去，在敌人倒下去肩部就要着地那一瞬间，再次输入背骨碎。如要时机掌握得准，那么，敌人一起来就会遭到背骨碎，而且这一过程将不断重复。只要时机合适，可以连续击打敌人。



就是这一时机，抓住下一瞬间

**玩者为许褚，在敌人遭到背骨碎、背骨追之后倒地的瞬间，再次输入背骨碎。**

## PS　恶魔城～月夜幻想曲　出品：KONAMI

### 选择リヒター游戏

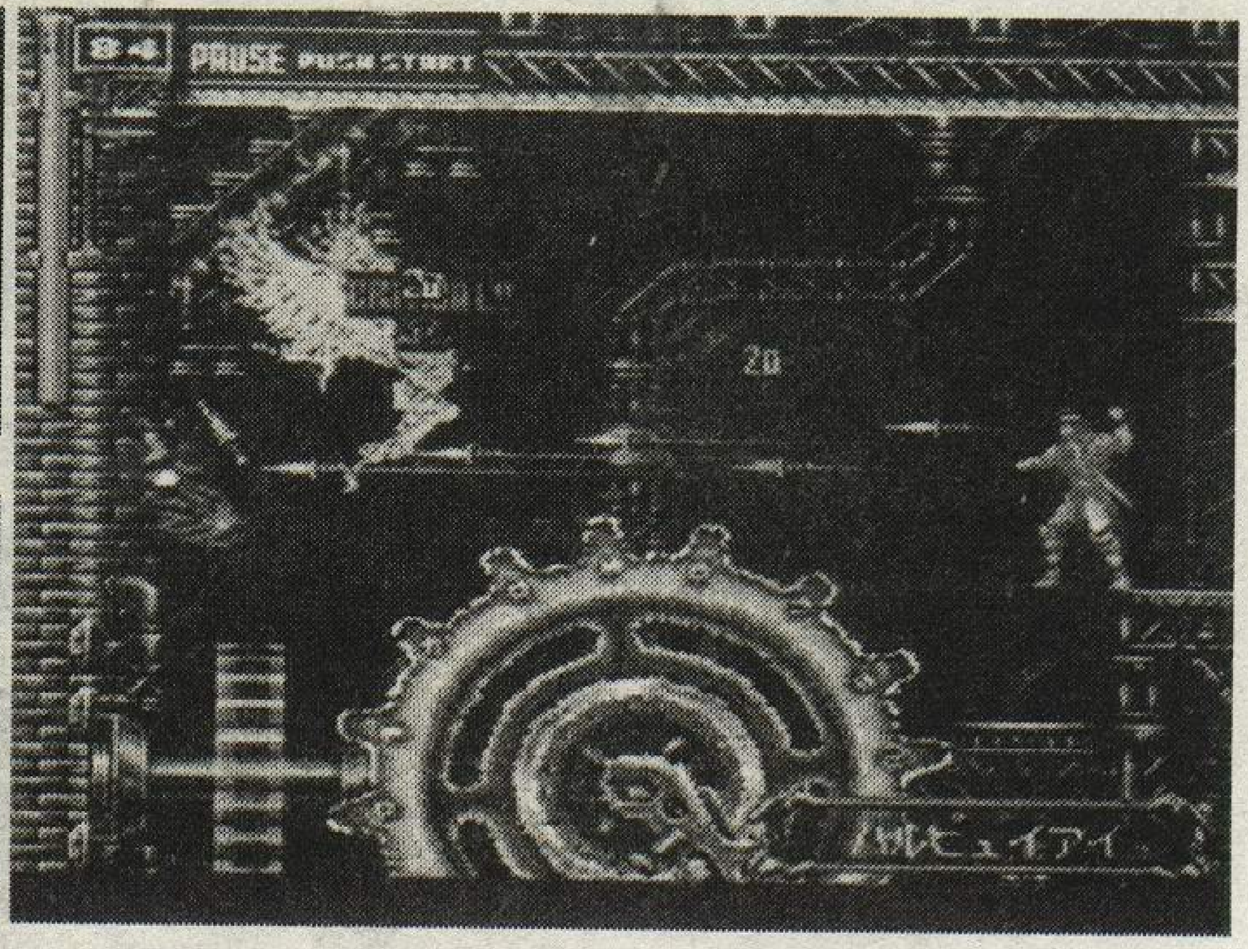
リヒター・ベルモンド只能在初关使用，但此技巧可以让你随时选择リヒター来游戏。

使用此技巧的条件是击倒逆转城的ラスボス，使记录表示为"クリアー"。在记忆此クリアー数据的记忆卡插入状态中选择新游戏，将名字输入RICHTER，就可以从リヒター开始游戏。

游戏的时候，装备品和魔导器不会出现，情节也不会发生。可以操作跳（↓↑×），空中连跳（在空中↓↑×）、飞踢（滑行中×）等动作都可以使用。








由于不能使用魔导器，所以定有一番苦战

## PS　超级弹珠　出品：CAPCOM

### 选　关

使用选关技巧，可以从你喜欢的地方开始游戏。需要注意的是，与游戏模式的指令不同。特别是ポンピングワールド和スーパーパン、PANG！3输入指令的场所完全不同。所以，请参照下表进行输入，不要弄错了。




你可以尽情享受后半关了

在不同场面输入表中记载的命令。

| | |
|---|---|
| ポンピングワールド | 在地区选择画面下，一边按×键，一边移动光标。 |
| スーパーパン | 在游戏模式选择画面下，将光标移动至ツアーモード下，一边按向下键一边开始游戏 |
| PANG！3 | 在游戏模式选择画面下，将游标移动至ノーマルモード下，一边按向下键一边开始游戏 |

## PS　BATTLE SABERS　出品：BANDAI

### 隐藏武器和隐藏人物

可以使用隐藏人物梅辛和玉三朗的技巧和使用隐藏武器的技巧。

要想选择玉三朗他们，那么，只要在人物选择画面出现时，按L1R1L2R2的顺序操作3次就可以了。选择画面的左右两侧，会出现2人的面孔。

在模式选择画面上，按照R2L2R1L1的顺序操作3次，就可以执行闪电拳、闪电脚指令。选择出现的武器就可以战斗了。




输入相应命令左右两侧就会出现要选择的人物

在人物选择画面和模式选择画面上，输入文中要求的指令就可以了。


3D格斗游戏
龙珠
GT
BANDAI

责任编辑: 张　金
封面设计: 段维东
　　　　　郑予强



ISBN 7-5304-2003-8
9 787530 420034 >

ISBN7-5304-2003-8/Z・910
定价: 16.80元